MAGGIO 1991 · Anno VI Numero 56 · Lire 4000 · Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

COSA SELVAGGIE
TOKI
Le avventure di un simpatico giramondo, tramutato in una scimmia da uno stregone malefico. Aiuta TOKI a trovare la pozione magica che gli restituisca le perdute sembianze umane.
Azione a scrolling multidirezionale.
Disponibilita:
C64 CARTUCCIA Lit. 69.000
AMSTR. CARTUCCIA Lit. 69.000
SPECTR. CASS Lit. 19.500
ATARI ST Lit. 49.000
AMIGA Lit. 29.000
ocean
LEADER
DISTRIBUZIONE

Durante la trasmissione USA TODAY in onda su Italia 7 dal lunedì al venerdì alle 13.45 e alle 19.15, il sabato alle 19.30 e la domenica alle 22.30, The Games Machine e Zzap! presentano con Sega i giochi per Console.
VOTA IL GIOCO PER MEGA DRIVE O PER MASTER SYSTEM CHE PREFERISCI E **POTRAI ESSERE INVITATO A SFIDARE STEFANO DURANTE LA TRASMISSIONE DI SABATO!**
Partecipare è semplicissimo, basta compilare il tagliando che trovi in fondo a questa pagina e inviarlo a:

EDIZIONI HOBBY - USA TODAY
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

LA TUA PREFERENZA CI SERVIRÀ A STILARE LA CLASSIFICA DEI GIOCHI PER CONSOLE PIU BELLI E...
... POTRAI ESSERE CON NOI A GIOCARE IN TV!

NOME E COGNOME .... VIA ....
CITTÀ ....CAP .... PROVINCIA (SIGLA) ....
NUMERO DI TELEFONO .... ETÀ ....
GIOCO PREFERITO PER MEGA DRIVE ....
GIOCO PREFERITO PER MASTER SYSTEM ....

P.S. SE PUOI, INVIA ANCHE UNA TUA FOTO! Z

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile:** Elisabetta Broli
Capo Redattore: Marco Auletta **Coord. Editoriale:** Stefano Gallarini **Redattori:** Stefano Giorgi, William e Giorgio Baldaccini, Massimo Reynaud, Simone Crosignani, Paolo Besser, Davide Corrado
Videoimpaginazione: Max Di Bello & Bonaventura Di Bello (Alias BrEnt)
Grafica: Donatella Elia **Indirizzo Redazione:** Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **VIDEOTEL Mailbox:** 013171679 **Computer Grafica e DTP Service:** BrEnt Informatica & Telematica - Centola (SA) Tel. (0974) 933096 FAX (0974) 933087 **Fotolito** European Color - Milano **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concess. di pubblicità:** SPAZIO 3 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbon. 11 Numeri £35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano - Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70

EDITORIALE

Anno VI • Numero 56

C64 FOR EVER?

Siamo alle solite: le vostre lettere, il problema delle console, la paura della fine del 64. Ma devo dire che finalmente l'avete capita: il 64 NON MORIRA'! Recentemente ho parlato con Francesco Carlà, il Presidente della Simulmondo (troverete tutti i dettaglia su TGM di maggio) e mi ha assolutamente confermato la sua fermissima intenzione di proseguire con la programmazione di giochi per il 64. E li ho visti con i miei occhi! Quindi non disperate e siate fedeli al vostro 64 e a questa bella rivista che da quando è nata ne ha viste delle... belle!
Devo dire che anche i possessori di Amstrad possono essere contenti, per loro infatti ci sono sempre novità destinate a beccarsi punteggi piuttosto altini. A quanto pare quindi il mondo del software ludico non si ferma mai, e meno male che è così!
E a quanto pare non ci fermiamo mai neppure noi, abbiamo già le novità da inserire nel prossimo numero, e abbiamo in testa delle idee che vi faranno restare a bocca aperta... o a computer acceso, fate un po' voi!
Alla prossima ragazzi, qui non è mai finita! E meno male!

Stefano Gallarini

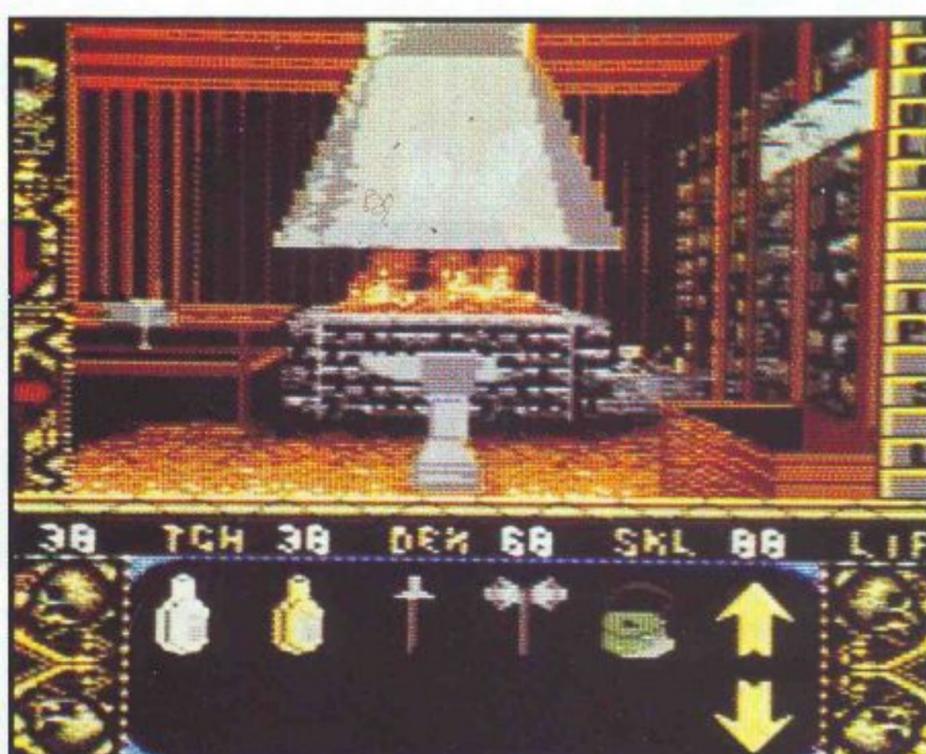
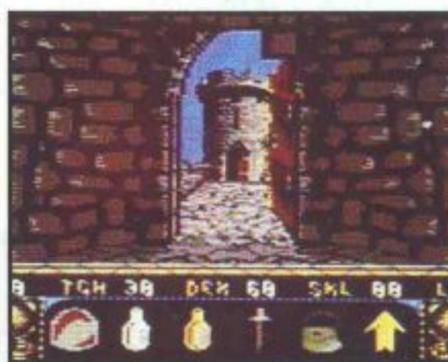
Immaginatevi un tetro maniero, umide prigioni, catacombe spettrali, vampire dormienti, sanguinosi guerrieri, scheletri reddivivi, monaci indemoniati, licantropi assetati di sangue, giardinieri straziati, falconieri misteriosi... Etc... A tutto questo aggiungete pure una provocante strega dalle curve prorompenti vestita succintamente in nero, cosa ottenete?

Elvir

Mistress of the

Il gioco è già disponibile da parecchi mesi per i sedici bit e avendolo io finito per pubblicarne la soluzione intera all'interno della rubrica dei tips vi posso assicurare che si tratta di un'avventura veramente unica che vi saprà certemente affascinare almeno fino a quando non sarete risuciti a completarla. Se devo essere sincero in considerazone del gran numero di locazioni presenti, ognuna delle quali

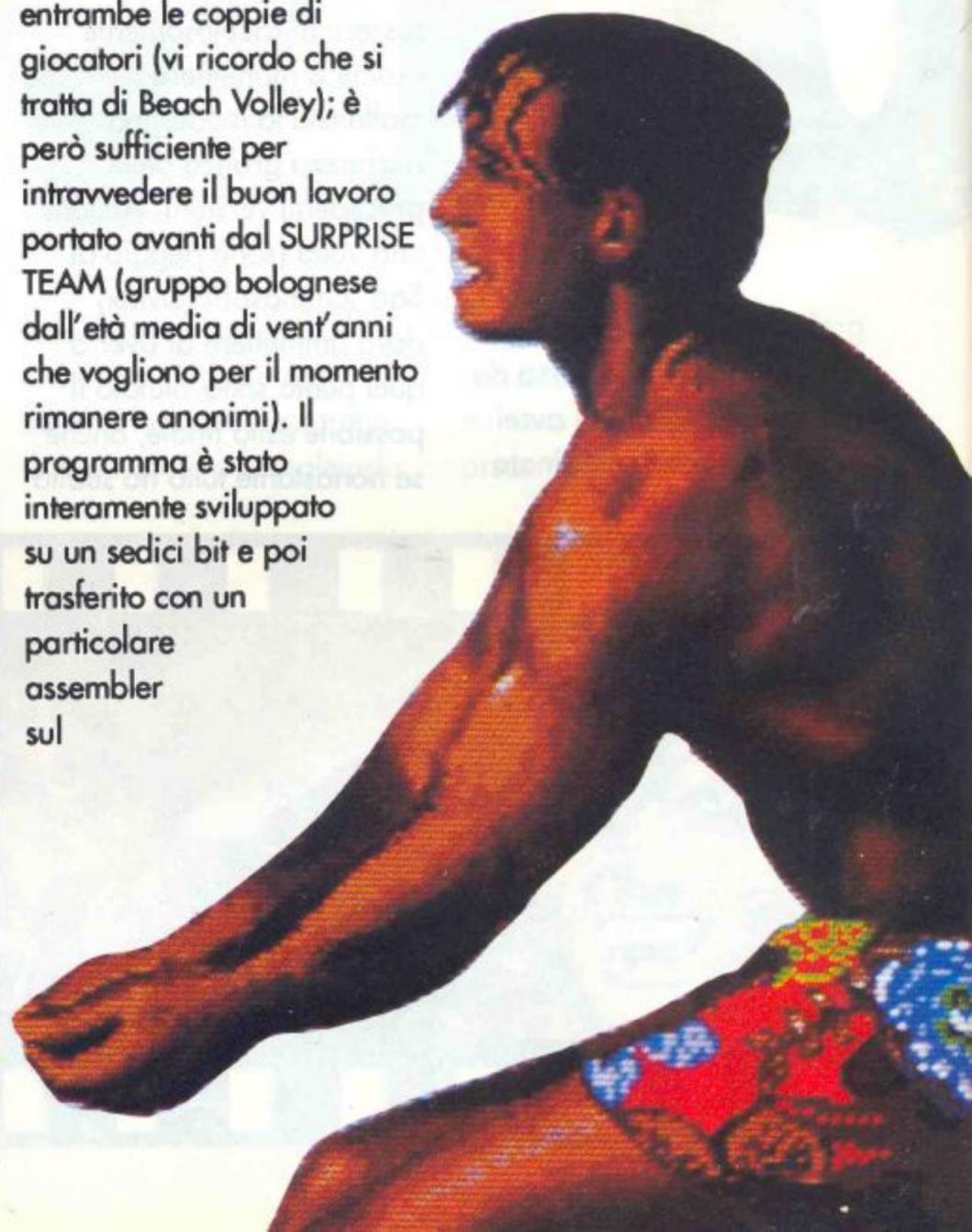
graficamente ben dettagliata e profondamente diversa da qualunque altra, non avrei mai nemmeno immaginato una potenzialmente impossibile conversione per il Commodore.

Eppure l'altro giorno arrivo in redazione e curiosando come al solito trovo sulla scrivania un dischetto con una versione dimostrativa del gioco, vi assicuro che è stato un grandissimo piacere venire così clamorosamente smentiti. Il foglietto allegato della Softel sottolineava come i programmatori fossero miracolosamente riusciti a mantenere inalterata la medesima ricchezza grafica delle precedenti versioni. Ancora una volta (sono peggio di San Tommaso! NdMax) devo ammettere di aver a quel punto sottovalutato il possibile esito finale, anche se nonostante tutto ho subito acceso il Commodore caricando con una certa impazienza il gioco; se già l'introduzione manifestava una evidente fedeltà nella conversione quando s'è completato il caricamento

sono rimasto veramente senza parole! Come già detto si trattava di un demo provvisorio e quindi mancavano molti degli spettacolosi mostri, parecchie stanze e soprattutto la colonna sonora (che qualora risucissero ad inserire significherebbe un vero miracolo), ma il dettaglio grafico è qualche cosa di veramente strepitoso (le foto testimoniano adeguatamente), se tutto correrà liscio ci troveremo

di fronte molto presto alla migliore avventura interamente grafica mai realizzata per il Commodore, la recensione definitiva è comunque rimandata, a quando esattamente non lo sappiamo ancora, purtroppo!

OVER THE GENIAS

Dopo il notevole successo europeo della versione per Amiga di Over The Net la Genias ha ormai quasi ultimato anche l'attesa conversione per il Commodore. Il demo inviatoci non è ancora definitivo, prima di tutto non è giocabile, manca il sonoro, c'è una sola spiaggia, la palla non "gira", l'ombra deve essere riveduta ed è più lento del gioco definitivo poiché il

computer deve gestire contemporaneamente entrambe le coppie di giocatori (vi ricordo che si tratta di Beach Volley); è però sufficiente per intravvedere il buon lavoro portato avanti dal SURPRISE TEAM (gruppo bolognese dall'età media di vent'anni che vogliono per il momento rimanere anonimi). Il programma è stato interamente sviluppato su un sedici bit e poi trasferito con un particolare assembler sul 64, allo stesso modo la coloratissima grafica riprende la versione Amiga dopo essere stata adeguatamente manipolata ed arrangiata con particolari algoritmi. Per il momento non siamo in grado di aggiungere altro rimandandovi ad uno dei prossimi numeri (probabilmente lo stesso di Giugno) per quanto riguarda dei pareri più specifici. Adiòs.

MAX

GEM'X
ビット!
AMIGA-TEST
gut
AMIGA
FAN
91%
OFFICIAL HOME VERSION
HIT
Sei pronto a seguire Kiki e le sue amiche
in questo incredibile gioco di strategia e abilità?
Fai combaciare i due tipi di gemme e, con speciali combinazioni,
riceverai ricchi bonus ed avrai accesso a livelli nascosti! Se avrai
successo, dolci fanciulle ti condurranno nell'intrigante livello successivo.
Se Kiki non ti attira abbastanza, sicuramente i 400 livelli di grafica
entusiasmante, di affascinanti frasi e suoni digitalizzati, di gioco
coinvolgente, ti faranno restare incollato al video al punto che dovranno
tirarti via con la forza. Puoi contarci!
Disponibile per Amiga, Atari ST, PC Compatibili
e C64 cassetta e disco.
(P)1991 KAIKO © 1991 DEMONWARE SOFTWAREHAUS GHBH.
All rights reserved.
Exclusive marketing and distribution by D.M.I.
SOFTEL
DISTRIBUZIONE
Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

TEST

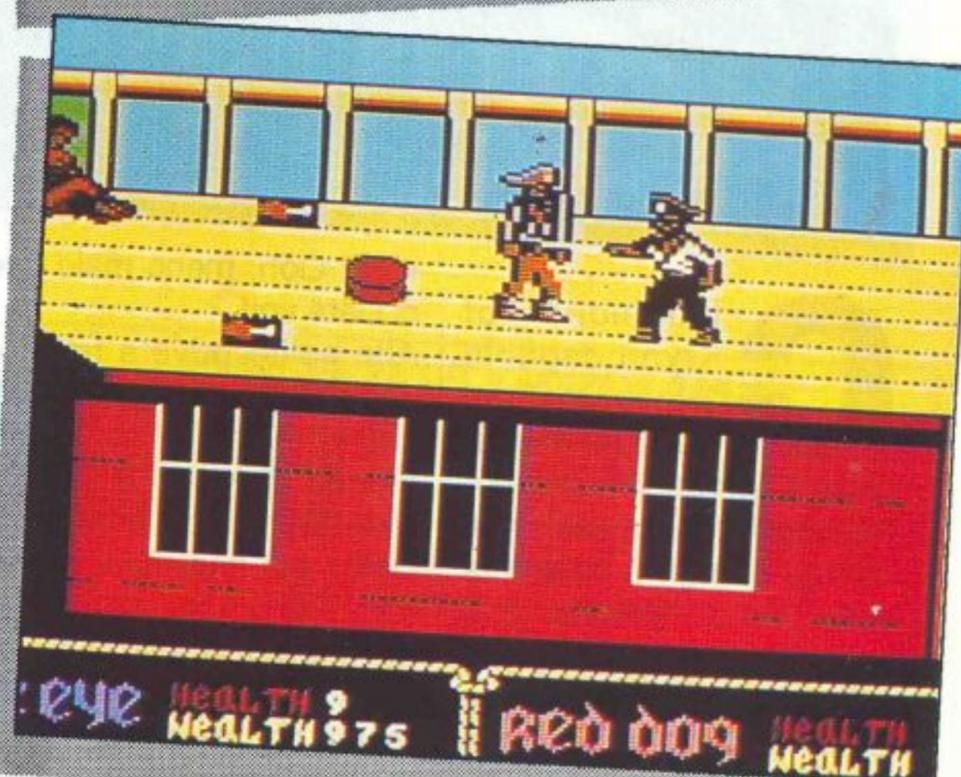
DOMARK PER C 64 CASS./DISCO L. 19.500/25.000

SKULL & CROSSBONES

Seduti ad un tavolo di una lurida locanda della costa giamaicana due dei più celebri condottieri storici delle legioni pirata stavano brindando e cantando allegramente a squarcia gola con un enorme boccale di rhum fra le mani; i due ricordavano i vecchi tempi e le temerarie imprese di cui si erano resi al lungo protagonisti disprezzando il pericolo e a volte addirittura il valore delle loro stesse vite (e a dire il vero anche quelle degli altri!). Ripensavano insieme a tutti gli arrembaggi portati a termine, gli assedi delle cittadelle fortificate, le innumerevoli navi nemiche colate a picco, gli inestimabili tesori recuperati, le bellissime donne che avevano conquistato con il loro fascino (e non solo con quello), e fu proprio fra un tracannata ed una pacca sulle spalle che uno straniero entrando comunicò a tutti che un misterioso Evil Sorcerer aveva accumulato nel tempo un'enorme ricchezza e sfidava chiunque a sottrargliela dal suo possesso. I due pirati si guardarono a quel punto per un istante in faccia prima di scoppiare entrambi in una sguaiata (quanto sdentata) risata decidendo che quella sarebbe stata l'ennesima occasione per mettere in mostra tutte le loro qualità. I due rispondevano infatti agli epici nomi di One Eye (per via della benda nera sulla faccia solo perché faceva look, lo sanno tutti che l'unico ad essere senza un occhio era Capitan Uncino per esserselo grattato con la mano sbagliata... Credo che questa sia in assoluto la più vecchia, e stupida, battuta del mondo!) e Red Dog che nel corso delle loro burrascose vite avevano affrontato così tante volte la morte da aver imparato a conviverci assieme(e l'ho

Dopo la sbiadita preview del numero scorso mi sono stupito di trovarmi di fronte ad un gioco definitivo che va ben oltre ogni mia aspettativa, i fondali sono molto ben colorati e rendono egregiamente l'idea di un cartone animato con parecchi piccoli particolari umoristici davvero divertenti. Devo ammettere che gli sprites sono spesso abbastanza blocchettosi e non certo al passo con i tempi, ma ciò non toglie che l'azione rimanga ugualmente molto divertente e coinvolgente. Con ogni probabilità è comunque il fascino dei pirati a tramutare una semplice variante del solito picchiaduro in un prodotto abbastanza originale che sono convinto non vi displacerà affatto.

Sembra proprio che il rude mondo dei pirati stia improvvisamente vivendo un periodo di notevole interesse in questi ultimi mesi (per altri "pirati" invece il gioco dura ormai da anni), visto però che Monkey Island, salvo clamorosi ripensamenti della Lucasfilm, non sarà disponibile per gli 8 bit almeno consoliamoci con questo Skull & Crossbones per rivivere le emozioni arrembanti di furiosi scontri di sciabola sui ponti di poderosi velieri di legno. Sostanzialmente si tratta dell'ennesimo gioco sulla falsariga dei vari Ninja Warriors e Golden Axe adeguatamente riveduto nella trama e quindi nella grafica, anche se in fondo è proprio per questo che credo potrà sicuramente riscuotere molti dei vostri consensi. Peccato solo che anche in questo caso non si possa giocare in due contemporaneamente, ma ormai non è una novità, lodevole invece l'idea di far combattere i due contendenti (che affrontano i vari livelli uno dopo l'altro) per la conquista dei vari tesori, e anche in quel caso mi raccomando niente rimorsi, a furia di compiere le vostre terribili scorribande siete perfino riusciti a finire sulla copertina di ZZAP!

imparato anche io portando sempre i testi all'ultimo momento, ndMax). La loro sete di conquista gli condurrà prima sui ponti di una nave mercantile inglese, sarà quindi il turno di una sobborgo spagnolo, poi un vascello olandese con il suo capitano da sconfiggere, quindi la cittadella dei ninja (sono proprio da tutte le parti!) e per concludere in bellezza l'isola misteriosa (se l'ordine non fosse azzeccato è colpa del liquore). Durante l'avventura dovrete logicamente vedervela con orde di soldati e mostri d'ogni genere che non avranno sicuramente un effetto molto salutare sulla vostra condizione fisica, fortunatamente nel corso degli anni avete imparato a difendervi sia a mani nude sia soprattutto con la fedele spada con la quale avete sconfitto i nemici più gloriosi, e così vi farete sicuramente largo senza assolutamente dimenticare di impossessarsi del maggior numero possibile di tesori. Siccome poi i due valorosi pirati si rispettano reciprocamente in maniera profonda ognuno affronterà le medesime insidie da solo senza permettere all'alto di venirgli mai in aiuto (la migliore scusa in assoluto per in copertura ad evidenti difficoltà di programmazione), solo alla fine per la conquista del prezioso forziere i due si combatteranno all'ultimo sangue per impadronirsene, salvo poi ritornare subito amici come prima, ma è proprio questa la vita del vero pirata, corpo di mille balene!

PRESENTAZIONE 80%

Bella schermata, multiload accettabile, possibilità di continuare la partita in corso, due giocatori alternati, statistiche di fine livello.

GRAFICA 82%

Molto bel colorata con alcune animazioni divertenti, buona la varietà da un livello all'altro.

SONORO 80%

Alcuni simpatici motivi di Jolly Roger accompagnano l'avventura.

APPETIBILITA' 83%

Il tipo di gioco molto immediato e il fascino del mondo dei pirati risultano fra loro ben accoppiati.

LONGEVITA' 78%

Otto livelli diversi da affrontarsi sempre con la spada in pugno.

GLOBALE 81%

Nel suo complesso un gioco originale solo nella trama, ma realizzato in modo da poter interessare parecchia gente.

TEST

Champions of Krynn capitolo 2, ovvero Pool of Radiance capitolo 5: probabilmente MA avrà qualcosa da ridire ma, stringi, stringi, è la quinta volta che ci ripropongono lo stesso sistema di gioco (e se contassimo anche Buck Rogers saremmo a 6!).
Alè, sembra che qualche pazzoide sovversivo si stia divertendo a rovistare le tombe dei guerrieri morti (pace all'anima loro) e a trasformarli in non-morti per mandarli allo sbaraglio a sistemare i pochi vivi ancora rimasti (e magari trasformarli in non-vivi). La pace di Krynn è decisamente minacciata: qualcuno si faccia avanti, per favore! Ooh, meno male che ci siete voi!
Alle solite dovete trovare un gruppo di scalmanati che si avventuri nel pazzo mondo di Krynn e vada a rovistare tombe e cripte in cerca dei non-morti di turno. Fortunatamente gli scalmanati di cui sopra si possono prendere direttamente da un salvataggio di Champions of Krynn, per cui se ce l'avete già e, soprattutto, se siete andati molto avanti, fateci un pensierino.
Se invece siete tra quelli che, come me, preferiscono ricrearsi i personaggi ogni volta per godersi il gioco nella sua complessità, benvenuti ed eccovi un pochino di caratteristiche.
Le razze sono ben sette: umani, nani (della montagna o della collina), elfi (di Silvanesti o di Qualinesti), mezzi elfi (cioè uomini-elfi) e kender. Le classi sono sostanzialmente sette anche loro (cioè le solite sei che tutti conoscono: guerriero, paladino, ranger, ecc., più il cavaliere di Solamnia), solo che un personaggio può anche appartenere a tre classi diverse a seconda della razza. E non è ancora finita: alcune classi hanno anche delle sottoclassi; ad esempio i cavalieri hanno tre ordini diversi: con il primo si sale di livello più facilmente, mentre con gli altri due si hanno a disposizione alcune magie. Anche i maghi, poi, si dividono in "bianchi" e "rossi" e hanno leggere differenze nella scalata dei livelli e più marcate per quanto riguarda la disponibilità di magie.
Davvero un bel panorama, non c'è che dire: potete impostare l'approccio come meglio credete più o meno a dispetto delle classiche scelte "quasi obbligate" dei giochi di ruolo.
E andiamo avanti. Niente di nuovo per quanto riguarda l'esplorazione: visuale 3D con tanto di mappa (quando capita) in città, villaggi, caverne, torri, cripte, tutto quello che volete, e spostamento sulla mappa del territorio quando si è all'esterno (vedi Curse of the Azure Bonds).
Qualcosa di diverso c'è, invece, nei combattimenti: prima di tutto i Kender possono riempire di insulti i nemici per attirarseli tutti addosso (che tattica sopraffina, se poi il kender è il vostro peggior guerriero,

G.B.

Quando uno ha giocato (e in alcuni casi anche risolto) praticamente a tutti i giochi della serie AD&D e anche qualcuno in più (Demon's Winter e Buck Rogers) è più che legittimo che cominci a trovare ripetitiva una serie che tanto concede al gusto di combattere e pochissimo alla varietà di gioco. Sono pronto ad ammettere che i disegnatori hanno cercato di rendere almeno la trama più interessante del solito, come pure non posso negare che diverse classi e, soprattutto, i personaggi multiclasse offrano diverse possibilità di approccio al gioco. Cerchiamo di capirci: è probabilmente - grafica a parte - il migliore della serie, ma il solo fatto che sia venuto dopo di tutti (e che sia quasi uguale a tutti gli altri) lo rende meno appetibile ai clienti fissi della SSI.

Non posso certo dire che i caricamenti siano al fulmicotone, ma secondo me la cosa peggiore è che la serie AD&D sta ormai diventando composta quasi esclusivamente di "minestra riscaldata", ossia scenari nuovi su struttura di gioco vecchia e - devo proprio dirlo - un po' rachitica. Fa sempre piacere giocarci, non è questo il problema, ma non elettrizza di sicuro dover decifrare immagini che sembrano disegnate da qualcuno con urgente bisogno di occhiali nuovi. Sembra poi che, andando avanti con gli episodi, alla SSI si divertano sempre più a far partire i personaggi avanti con i livelli: a mio avviso toglie gusto all'avventura, e poi si trovano troppo pochi tesori e ci sono nemici parecchio forti, non molto sensibili alle magie (che, per la verità, nei giochi SSI hanno un ruolo più ridotto rispetto ad altre produzioni). Vi piacerà? Questione di gusti, come sempre.

64

siete a posto!); inoltre quando usate il comando "aim" per colpire un nemico, al turno successivo sarà già selezionato come bersaglio e dovrete solo sparare senza mirare (sempre che non sia già morto prima per mano di qualche altro personaggio). L'unica cosa che mi sembra un po' strana è che il "move/attack" non dà una mossa in più per simulare l'attacco evitandoci di dover ricorrere al comando "aim" quando si siano esauriti i punti di movimento (come accadeva in Buck Rogers): peccato, sarà per un altro gioco.

Il resto lo conoscete già tutti: si combatte fino alla morte o alla fuga del nemico (o si ricomincia il gioco), si derubano i caduti, si curano i feriti (se si può) coll'utilissimo comando "fix", e poi di nuovo ad esplorare.

PRESENTAZIONE 81%

La confezione è sempre la stessa: due manuali di spiegazioni varie, uno di pubblicità e tre dischetti (che andrebbero prima ricopiati se ci si vuole salvare sopra).

GRAFICA 68%

Peggio che mai: la sola mappa del territorio, ad esempio, è quasi incomprensibile; per fortuna sul manuale c'è la stessa mappa presa dalla versione PC (che, in bianco e nero, rende molto meglio). Dove sono finiti i grafici?

SONORO 60%

C'è bisogno di commentarlo? I soliti effetti che risalgono al primo della serie.

APPETIBILITA' 80%

I giochi di ruolo hanno sempre il loro fascino e questo non fa eccezione. Si notano un paio di miglioramenti nei menu (a dire il vero c'erano già in Buck Rogers). Interessante la trama: vi troverete a combattere addirittura nel mondo dei sogni.

LONGEVITA' 71%

Il sistema di gioco dimostra tutta la sua età: l'interazione è assolutamente scarsissima e anche quando vi trovate di fronte a una scelta state pur sicuri che in un modo o nell'altro cambia poco o niente. Non pensate sia ora di cambiare un po?

GLOBALE 82%

Grossomodo al livello di tutti gli altri recenti prodotti AD&D. Ci sono un bel po' di classi e ordini ma la grafica è stranamente decaduta. Se non vi siete ancora stancati è una nuova avventura tutta da provare.

I joystick anatomici con microswitch, dal design rivoluzionario, grazie alla loro praticità e alla loro impugnatura, ti permetteranno una risposta immediata e veloce ad ogni tuo movimento.

SPEEDKING £ 29.000

SPEEDKING AUTOFUOCO £ 33.000

NAVIGATOR AUTOFUOCO £ 39.000

SPEEDKING
SPEEDKING AUTOFUOCO

NAVIGATOR AUTOFUOCO

Konix is a trading name of Betterneat Limited

Prince of PERSIA

Un'ora di tempo, e devo fare un saco di cose! Salta di qua, corri di là, uccidi di su, combatti di giù... non ne posso più!
Ma chi me lo fa fare, forse quella gran... bella ragazza che il sultano ha rapito? Ma no, che resti pure lì pr il resto dei suoi giorni; quello che mi spinge a muovermi come un dannato è solo il gusto dell'avventura! O no?
Comunque sia, Prince Of Persia è un platform game con una serie di puzzle da risolvere, o meglio, con una serie di trappole da scoprire, pozioni magiche da bere, serrature che si aprono al prmere di una mattonella, pezzi di soffitto che crollano, guardie indiane da sconfiggere e chi più ne ha più ne metta.
Prince Of Persia è un gioco davvero molto accattivante che vi acchiappa subito, e una volta iniziato è impossibile lasciarlo lì. Avete un'ora di tempo per superare tutti i livelli e salvare la vostra amata, e vi garantisco che l'impresa non è facilissima... ma ci riuscirete!
Il vostro personaggio può compiere molti movimenti; più che un eroe sembra un ottimo ginnasta. Può compiere balzi brevi o lunghi, appendersi alle pareti e poi tirarsi su, accovacciarsi, saltare. Oltre naturalmente a caciare fuori la spada e muoverla con maestria e a raccogliere pozioni e poi berle.
Forse avrete sentito parlare della versione Amiga di questo gioco, e il suo bello (oltre al gioco in sé) consisteva nel grandissimo numero di frame che componevano l'animazione dell'eroe. Nella versione Amstrad ovviamente questa animazione così dettagliata non c'è, ma in rapporto alle possibilità del computer siamo a ottimi livelli perché è stato sfruttato al massimo.
Prince Of Persia è un ottimo gioco, vi divertirete molto, e se lo giocherete con un amico potrete avvicendarvi nel risolvere i vari puzzle dislocati un po' dappertutto. Bisogna premiarlo per il concetto di gioco, per i tranelli a volte molto divertenti e per l'idea. Un ottimo acquisto.

Ho passato le notti insonne davanti a Prince Of Persia su Amiga, e devo dire che questa versione Amstrad non mi ha deluso affatto, pur ammettendo le limitazioni della macchina. Comunque sia resta un gioco molto giocabile e divertente, anche su Amstrad e vi divertirete molto a gocarlo. Io ve lo consiglio perché impiegherete poco tempo a capire come muovere il vostro eroe (io preferisco di gran lunga i tasti al joystick) e molto, moltissimo a risolvere tutti i livelli! Viva la Persia!

PRESENTAZIONE 70%
Niente di speciale, solo una schermata introduttiva, ma il manuale è ben fatto e il gioco ben descritto.

GRAFICA 80%
Ben sfruttato l'Amstrad pur non essendoci 32 colori, ma neppure le versioni a 16 bit ne hanno molti.

SONORO 70%
Nella norma per l'Amstrad

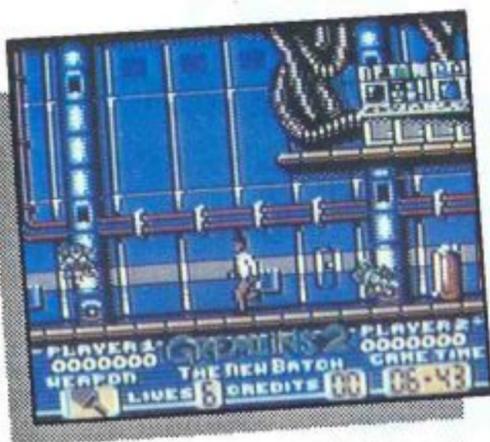
APPETIBILITA' 85%
Il concetto di gioco e la sua fattura lo rendono subito appetibile...

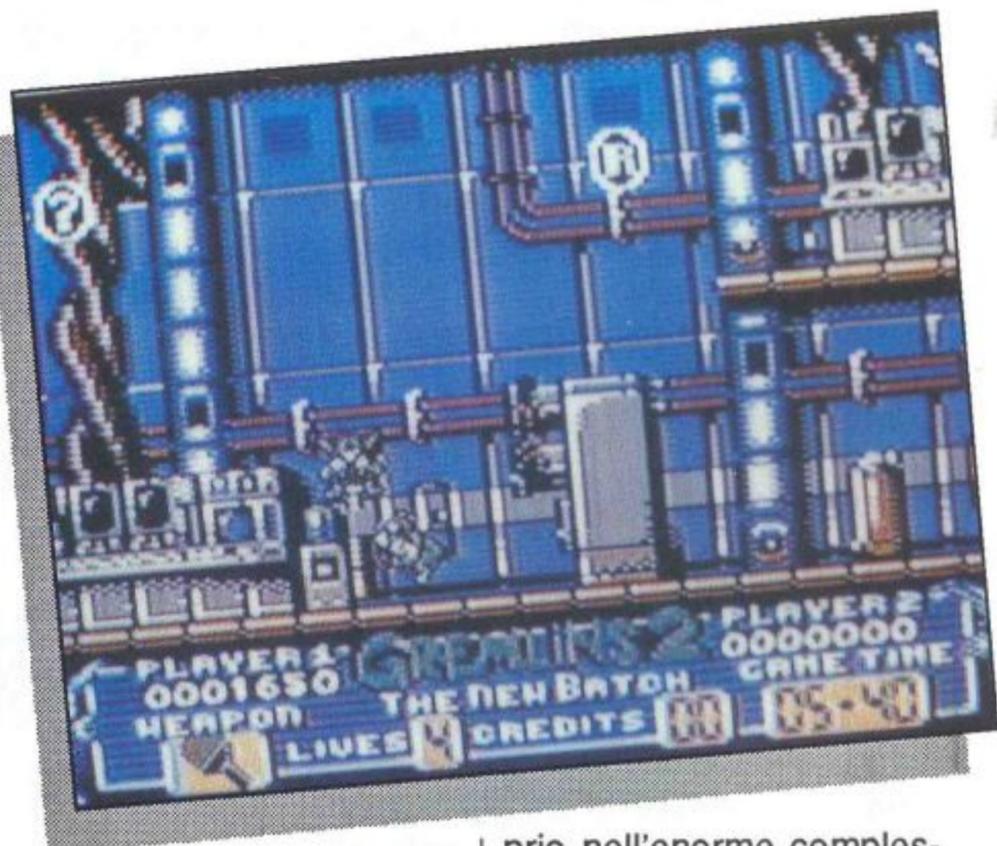
LONGEVITA' 85%
... e ci giocherete come matti. Non è semplicissimo finirlo e vi impegnerà molto, poi non so se lo vorrete riprendere in mano.

GLOBALE 89%
Davvero un bel gioco per il vostro Amstrad!

Quante volte t'avrò ripetuto di non esporre mai il dischetto al sole, di non bagnarlo in nessun caso e soprattutto di non mangiarci sopra dopo la mezzanotte! Lo sia benissimo Max che poi saltano fuori delle recensioni deteriorate...

Ragazzi miei, vi devo proprio dire che la vita qui in redazione è divenuta ormai un vero incubo, MA si è lavato dopo quasi una dozzina d'anni di sudicia sopravvivenza e s'è moltiplicato in tantissimi esemplari uno più pestifero dell'altro, ma la cosa peggiore è che dopo essersi mangiato un panino al gorgonzola ognuno di loro vuole giocare ad un gioco diverso e così vi potrete immaginare come... Come lo sapevo io che andava a finire così, ricomincia tutto o ti faccio giocare a Dick Tracy (che è recentemente subentrato a Chase HQ in qualità di "aberranza per eccellenza",ndMax) fino a quando non l'avrai finito (senza vite infinite)!

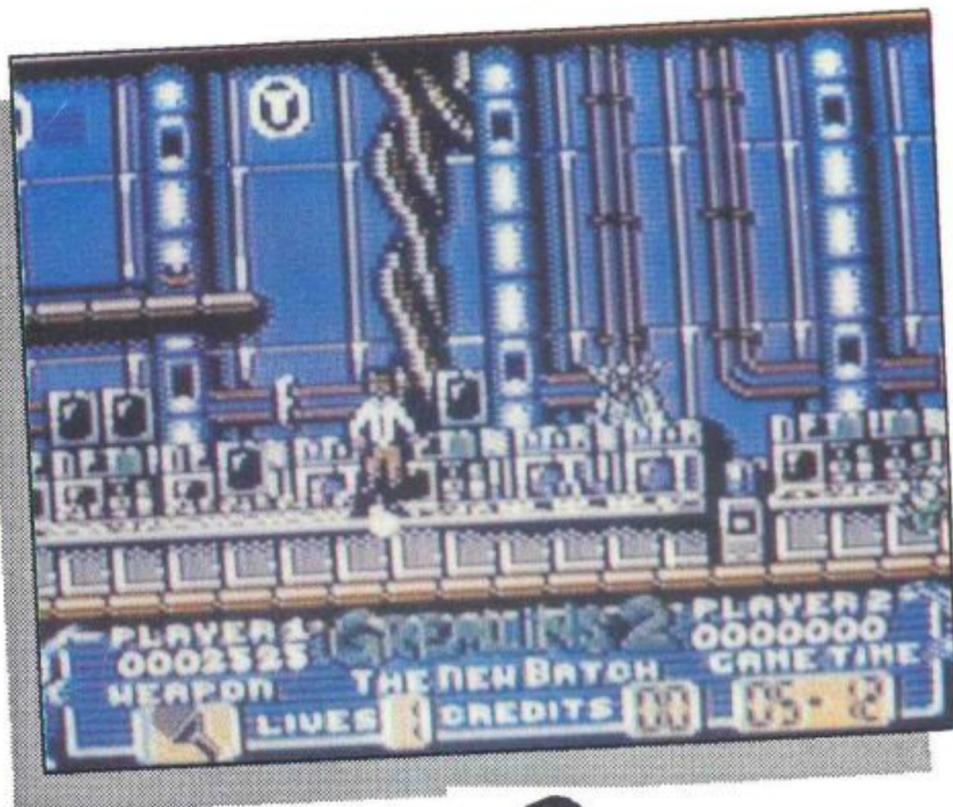
Per carità! Mi pento e mi ravvedo subito, ricorderete

senz'altro il film che riscosse un'enorme successo e che vedeva protagoniste per l'appunto queste terribili creature che nonostante l'atteggiamento burlesco risultavano alla fine estremamente pericolose e crudeli. Da allora sono nel frattempo trascorsi circa sei anni (davvero?) prima di aver potuto finalmente vedere sugli schermi di tutto il mondo l'atteso seguito che adesso ha concluso il suo "iter evolutivo" arrivando finalmente anche sui nostri monitor con la sua immancabile conversione computerizzata.

Il protagonista principale è ancora una volta il tenero Gizmo, l'ultimo superstite della razza dei Mogwai che al termine del primo episodio viene riconsegnato nelle sicure mani dell'anziano

e saggio Mr Wing, titolare di un negozio di Chinatown. Interviene a questo punto un eccentrico industriale di nome Daniel Clamp che vuole costruire un imponente centro commerciale proprio dove sorge la piccola bottega, ovviamente il vecchio cinese si oppone al progetto, ma quando per raggiunti limiti d'età non poté più farlo Clamp Plaza divenne ben presto realtà. Ed ecco ricomparire anche gli altri due protagonisti del primo episodio, Billy e la sua fidanzata Kate, che abbandonata la cittadina di Kingston Falls hanno raggiunto la città trovando lavoro proprio nell'enorme complesso. A questo punto le due storie si intrecciano ulteriormente, Gizmo era stato infatti preso prigioniero dagli scienziati di Clamp per essere studiato, e sarà proprio Billy a riconoscere il suo indistinguibile verso proveniente da un laboratorio inducendolo ad entrare furtivamente recuperando il piccolo Mogwai e nascondendolo in un cassetto del suo ufficio. Le cose sembravano sistemate, non fosse per il fatto che il curioso Gizmo volle a quel punto fare un bel giretto esplorativo finendo immancabilmente per bagnarsi e dando così origine alla metamorfosi; giusto per peg-

MAX

Ho avuto modo di vedere certi giudizi non troppo favorevoli su alcune riviste inglesi. Di conseguenza devo ammettere d'essere partito con un certo scetticismo nei confronti di Gremlins II, ma proprio per questo il gioco s'è rivelato una piacevolissima sorpresa. Ovviamente ognuno ha i suoi gusti, ma sinceramente non riesco assolutamente a capire come si faccia a non giudicare positivamente un gioco che seppur non troppo originale (ditemi un tie-in che lo sia) può comunque fare affidamento su una grafica molto dettagliata e colorata (estremamente simile a quella dell'Amiga, non esagero), una discreta giocabilità per non parlare dell'eccellente trasposizione dell'atmosfera del film con i mostriciattoli perfettamente animati che saltano fuori da tutte le parti. Secondo me è un buon gioco, altri la penseranno diversamente.

giorare ulteriormente le cose i quattro nuovi Gremlins si infilarono nei condotti dell'aria finendo anche nel laboratorio chimico da cui ne usciranno nuove e più terrificanti razze estremamente aggressive e pericolose. Inutile aggiungere che a quel punto l'intera Clamp Plaza fu invasa da una moltitudine di queste raccapricciantі creature seminando ben presto il panico all'interno del vastissimo complesso.

Toccherà come sempre a voi cercare di risistemare le cose impersonificando l'intrepido Billy il cui compito è quello di superare indenne cinque piani a scorrimento orizzontale corrispondenti ad altrettanti settori dell'edificio, preoccupandosi ovviamente di dover fronteggiare orde intere di sopracitati Gremlins scatenati (c'è quello che rotola, quello con lo skateboard, quello volante, quello elettrico, quello balzellante, quello che legge ZZAP!, etc, e addirittura la SexyGremlin!). All'inizio siete armati di sola lampada per tenerli lontano, potrete però raccogliere nuove e più potenti armi, così come con altre icone avrete il tempo limite incrementato, dei punti, delle vite extra, attiverete l'ascensore per passare al livello successivo o addirittura un piccolo MA che paracadutandosi e sparando all'impazzata vi darà un grande aiuto... Ehm, naturalmente volevo dire un piccolo Gizmo... Noooo! Dick Tracy no! Ti scongiuro...

Non si può certo dire che questa conversione brilli per particolare innovatività, lo schema di gioco è stato già abbondantemente sfruttato anche se credo che la pregevole realizzazione tecnica vada tenuta in considerazione. Data fra l'altro la temporanea mancanza di grandi titoli potrebbe anche valere la pena prenderlo il considerazione.

PRESENTAZIONE 87%
Ottima schermata di caricamento, bella confezione, possibilità di scegliere il numero dei giocatori, musichetta e effetti speciali.

GRAFICA 89%
Molto colorata, ottimamente dettagliata, estremamente diversificata da un livello all'altro con delle pregevolissime animazioni.

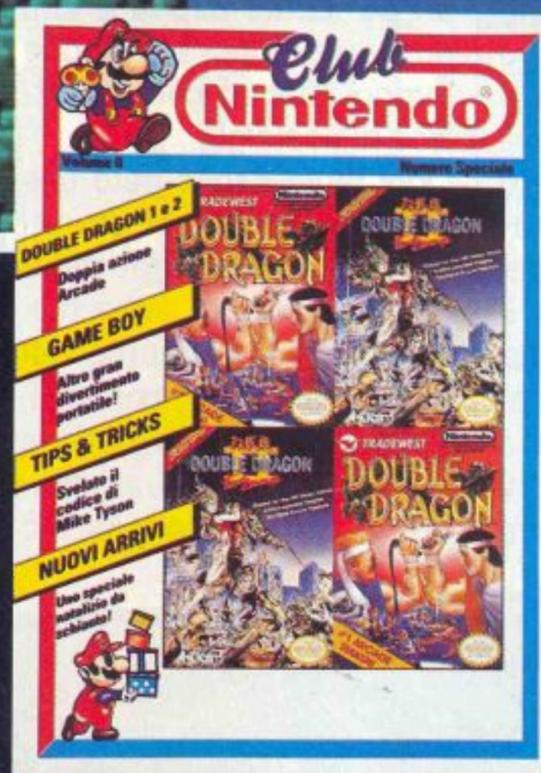
SONORO 83%
Convincente sia la colonna sonora che gli effetti sonori molto realistici.

APPETIBILITA' 80%
Anche se in ritardo rispetto al film si tratta comunque di una conversione molto attesa.

LONGEVITA' 81%
I cinque livelli differenti garantiscono un certo impegno per poterlo portare a termine, qualche d'uno potrebbe però annoiarsi prima.

GLOBALE 82%
Un buon tie-in che riesce a catturare in maniera efficace e tecnicamente competente le caratteristiche del film.

NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!

Chi scopre il trucco è più dritto: Nintendo Club, il primo e unico Videogames Club! Con un mensile che vi dà la mega rubrica Tips & Tricks per diventare imbattibili! E poi, nuovi giochi, consigli, superofferte! Mandate il coupon, vi arriverà il numero speciale della rivista, con tutto per diventare soci e ricevere l'abbonamento, il distintivo e la tessera dai mille sconti!

Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME ______

COGNOME ______

DATA DI NASCITA ______

VIA ______ N. ______

LOCALITÀ ______

CAP ______ PROV. ______ TEL. ______

FIRMA ______
(di un genitore per i minorenni)

Z

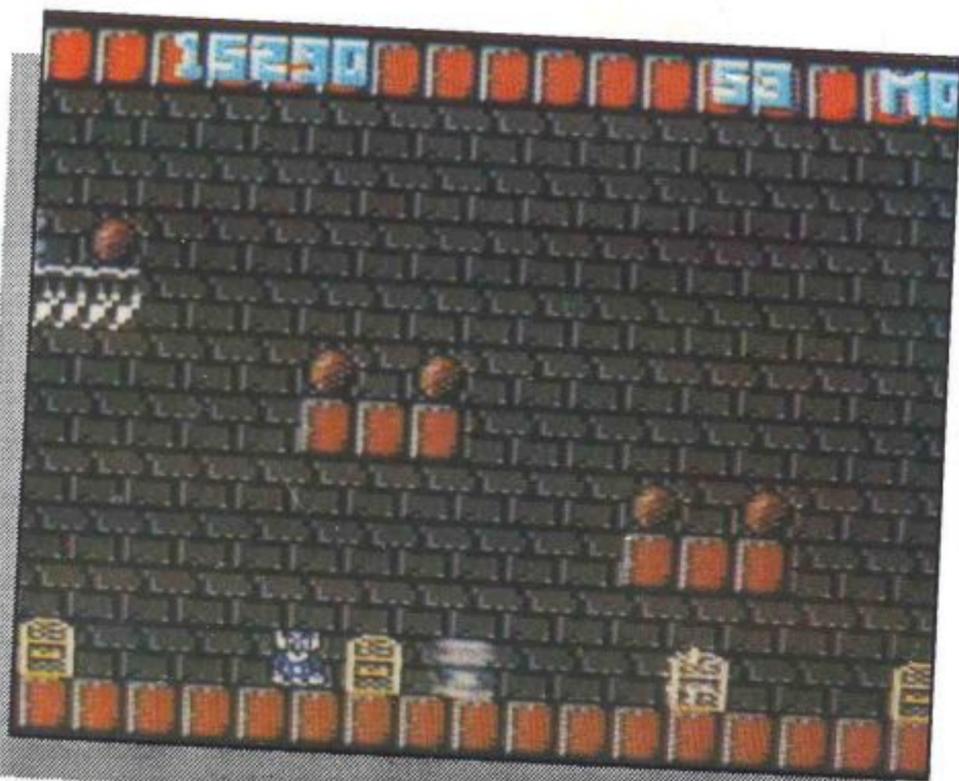
PUBLICIS · FCB/MAC

MIGHTY BOMBJACK

Ritornare a parlare dopo tanto tempo dell'epico Jack mi risveglia nella memoria un malinconico dolce ricordo di quei pomeriggi trascorsi con gli amici al bar nel tentativo di superare finalmente tutti e cinque quei coloratissimi livelli che rappresentavano per gli occhi attoniti di quei tempi il nonplusultra della grafica. Sembra davvero incredibile che siano trascorsi già tanti anni da allora, e nel frattempo il mondo dei videogiochi ha proseguito la sua acceleratissima evoluzione fino a raggiungere i pazzeschi standard odierni mentre gli eroi ormai leggendari come Pengo, Donkey Kong, Mario e Luigi, Nibbler, Burger Time, Bombjack e tutti gli altri si sono ritirati a godersi i frutti del loro meritato successo, ritrovandosi di tanto in tanto fra di loro per ricordare, un po' come capita a tutti noi, quei mitici tempi che furono, magari con un pizzico di nostalgia...

Ogni tanto capita però che qualche d'uno di questi "sacri" personaggi esca furtivamente dal limbo delle memorie all'interno del quale sono ormai confinati, per tornare nuovamente protagonista attivo all'interno di questo fantastico mondo multiforme dei videogiochi.

Visto cosa era saltato fuori dalle altre versioni di Mighty Bombjack avevo temuto per l'ennesimo blasfemo sfruttamento del nome famoso a scopi di lucro, le cose effettivamente sono andate così per i 16-bit, mentre con questa nuova versione l'Elite si riscatta grazie ad una programmazione dopo tutto riesce a farsi apprezzare specialmente per la rapidità dei movimenti che garantisce una buona giocabilità.

Potrei dirvi a questo punto che l'intrepido Jack è ricomparso per salvare un re, la relativa consorte nonché regina e soprattutto la bella principessina, ma queste sono solo delle considerazioni di minor rilievo, quello che più importa infatti è che ancora una volta il nostro eroe sarà pronto a spiccare i suoi inconfondibili balzi prodigiosi controllando come sempre la fase di discesa grazie ai poteri del magico mantello che gli permette di rimanere quasi sospeso nell'aria in modo da poter effettuare le traiettorie migliori. Proprio come ai vecchi tempi dovrete raccogliere le bombe sparse per gli schermi che questa volta saranno a scorrimento orizzontale e verticale prima di poter proseguire alla stanza successiva, ovviamente il vostro tragitto verrà ostacolato dagli svariati esseri maligni che abitano da secoli la piramide; troverete però dei forzieri all'interno dei quali si possono celare vari oggetti fra i quali anche un paralizzatore dei vostri nemici che a questo punto possono essere facilmente eliminati con un semplice contatto. Alla fine di ogni livello vi troverete in una stanza reale, anche qui dovete raccogliere tutte le bombe entro un certo tempo limite e proprio come nel celebre coin-op otterrete un bonus speciale se seguirete l'ordine prestabilito indicato dalla micce accese, a quel punto si aprirà un passaggio attraverso il quale passare al livello successivo, cercate quindi d'andare sempre avanti,

Dopo un lungo periodo di riposo durante il quale se ne erano perse letteralmente le tracce (almeno quelle a 8 bit) Mighty Bombjack diventa il secondo gioco assolutamente nuovo a venire pubblicato I questo stesso mese da un'etichetta un tempo leggendaria come l'Elite. La cosa stupefacente (che sono sicuro vi farà non poco piacere) è che esattamente come nel caso di Gremlins II le versioni per il Commodore risultino entrambe di una fattura tecnica decisamente superiore rispetto a tutte quelle a 16 bit. Questo perché sostanzialmente il gioco è sempre il solito platform senza troppo pretese, ma almeno pur rimanendo graficamente non travolgente può contare su di un'egregia giocabilità dovuta ad un'azione estremamente veloce e fluida (che invece era lenta e scattosissima sull'Amiga). Non è un sicuramente un gioco tale di bissare lo strepitoso successo del suo predecessore, pur rinnovandone in maniera efficace l'inestinguibile ricordo. Vi lascio quindi come sempre la massima discrezionalità, io tutto sommato ci ho giocato volentieri, ma non con troppa esaltazione...

anche perché indietro purtroppo non si può mai tornare se non con la memoria... (Scusate il tono dimesso, ma i ricordi dell'infanzia hanno sempre più spesso un effetto molto particolare sulla mia persona, forse è il primo sintomo che sto invecchiando! NdMax)

PRESENTAZIONE 79%

Schermata di caricamento decente e scelta del numero dei giocatori, il tutto in un unico caricamento.

GRAFICA 79%

I fondali non sono straordinariamente dettagliati, gli sprites piccolini, ma in compenso è molto veloce, giocabile e sufficientemente fluido.

SONORO 70%

Nulla di particolare, nella media.

APPETIBILITA' 81%

Il fascino di Bombjack con il suo inconfondibile sistema di controllo non va assolutamente sottovalutato.

LONGEVITA' 71%

Sedici livelli per un difficoltà non esagerata, ma alla fine abbastanza ripetitivo.

GLOBALE 78%

Per un classico come Bombjack speravamo un ritorno in grande stile, il gioco è invece abbastanza sempliciotto, ma nel suo complesso ugualmente divertente. Gli affezionati lo apprezzeranno...

ABRUZZO:
CHIETI SCALO (CH) - HARDSOFT PRODUCTS Via Pescara 2/4/6
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81
CAMPANIA:
AVELLINO - LANZETTA GIOCATTOLI Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER C.so Durante 40
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B
EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
BOLOGNA - VIDEONOLO STADIO P.zza della Pace 4
FAENZA (RA) - ARGNANI P.zza della Libertà 5/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM P.zza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali - P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B
PARMA - DITTA ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
RAVENNA - EMILIANI IVO P.zza d'Armi 134
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31
FRIULI:
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24
LAZIO:
LATINA (LT) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
LIDO DI OSTIA PONENTE (RM) - COMPUTER & VIDEO GAMES Via dei Panfili 82
RIETI - RINALDI COMPUTER SHOP Via Garibaldi
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO V.le delle Provincie 19
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI P.le Jonio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12
LIGURIA:
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - CROVETTO A.C.G. Via XX Settembre 99/R - Via della Consolazione 14/R
GENOVA - GENTILOTTI GIUSEPPE Via Marco Sala 18/R
PEGLI (GE) - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
SESTRI PONENTE (GE) - CENTRO ELETTRONICA Via Chiaravagna 10/R - Via Sestri
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BARZANO' (CO) - ELTRONGROS Via L. da Vinci 54
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2
CREMONA - PRISMA Via B.dda Dovara 8
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 3
LECCO (CO) - DITTA FUMAGALLI Via Cairoli 48
MARIANO COMENSE (CO) - H. & S. PRODUCT Via Montebello 83
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Petrella 6
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
SARONNO (VA) - VIESSE Via Roma 2
SESTO CALENDE (VA) - MARY POPPINS SHOPS Via Manzoni 53/C
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale
VARESE - GIOCHERIA ELLEDUE Via Giusti 16 - Via Sanvito Silvestro 55
VIMODRONE (MI) - MISTER BIT (Int. Città Mercato) Strada Padana 292
VOGHERA (PV) - GIOCHI PER ... P.zza Meardi Ang. Corso XXVII Marzo
MARCHE:
ANCONA - I.R.M.E.A. Via Grandi 3 - Via Orefici 14
CIVITANOVA MARCHE (MC) - CESARI RENATO Via Leopardi 15
JESI (AN) - EMJ P.zza Repubblica 5
MACERATA - CERQUETELLA PIERINO Via Spalato 126
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2
PORTO D'ASCOLI (AP) - MEGAMARK Via Posubio
PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT C.so Langhe 26/C
ALESSANDRIA - TAULINO COMPUTERS P.zza Carducci 13
ARONA (NO) - COMPUTER Via Monte Zeda 4
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA C.so V. Emanuele 154
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Monte Grappa 22/A
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Massena 38/H - Via Monginevro 1
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56/bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5
PUGLIA:
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15
FOGGIA - LEONE CENTRO P.zza Giordano 70
S. SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - MARCOS COMPUTER Via Puglia 36
SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
SASSARI - VIDEO GAMES Via dei Mille 17
SICILIA:
AGRIGENTO - COSTANZA NICOLO' Via Callicratide 104
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
FLORIDIA (SR) - COMPUTER TIME Via Garibaldi 116/A
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentinvegna 65
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 100/B 1
SIRACUSA - NIWA POINT Via M. Bonanno 23
TOSCANA:
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT P.zza Risorgimento 10
CECINA (LI) - ELECTRONIC SERVICE C.so Matteotti 48
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - EUROSOFT Via del Romito 1 D/R
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Via Galleria L. da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAY MASTER Via Intercomunale 49
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISA - TONY HI-FI Via G. Carducci 2 Ang. Nicchio
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I. C. S. P.zza Libertà 12/E
VIAREGGIO (LU) - TOP GAMES Via S. Andrea 122
TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25
UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
PERUGIA - STUDIO SYSTEM Via R. D'Andreotto 49/51
SPOLETO (PG) - COMPUTER'S HOME V.le Trento e Trieste 67
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76
VALLE D'AOSTA:
AOSTA - INFORMATIQUE Avenue du Conseil des Commis 14/16
VENETO:
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6
VENEZIA - COMPUTER LINK Via S. Marco 2970
VENEZIA - R. CAPUTO Via S. Marco 5193
VERONA - PERSONAL WARE Vicolo Volto S. Luca 6
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

QUI SI TROVANO **SOLO** GIOCHI ORIGINALI

Via Mazzini 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - Tel. (0332) 212255 - Telefax (0332) 212433

US GOLD PER C 64 CASS./DISCO L. 19.500/25.000

SHADOW DANC

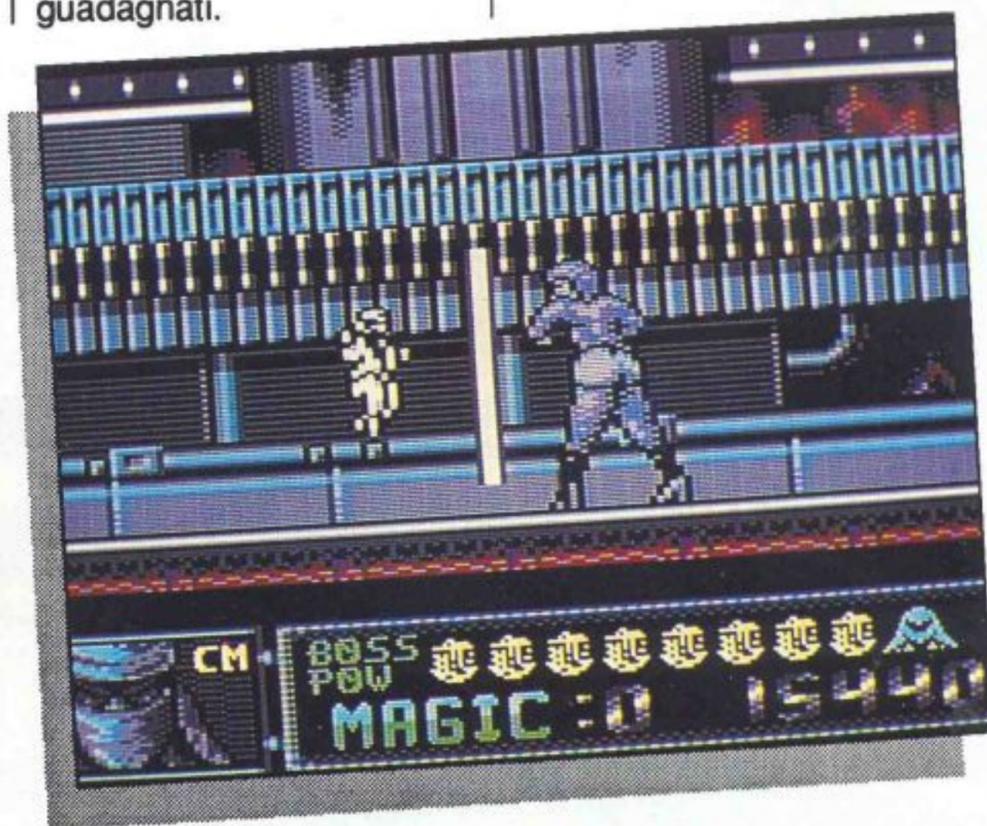
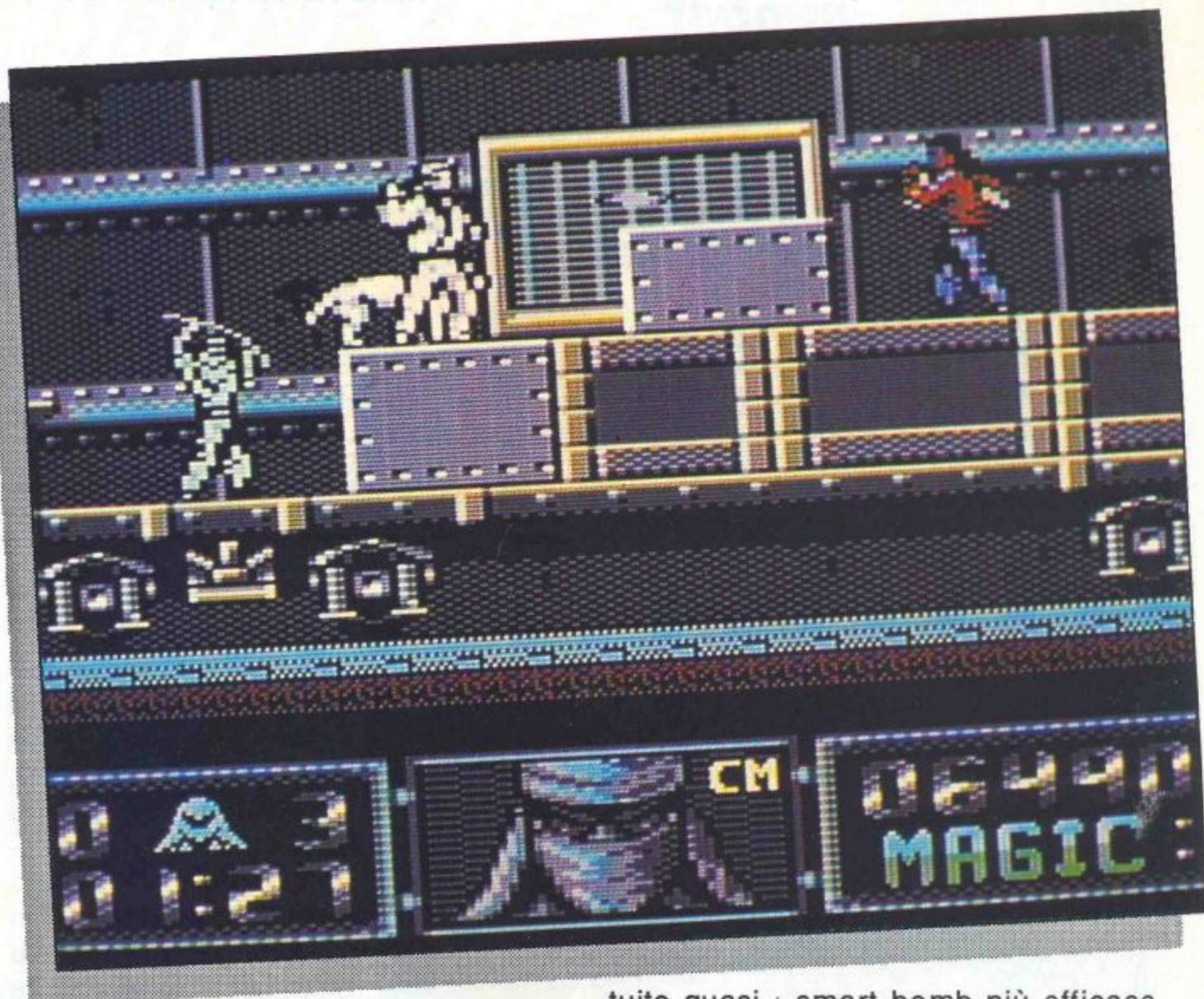
Ci risiamo: i terroristi hanno organizzato una sorta di guerra civile contro gli USA invadendo la Florida grazie anche al poderoso aiuto di centinaia di mercenari assoldati per l'occasione. I malefici si sono infiltrati in numerosi insediamenti civili e, con massicce dosi di esplosivo, li hanno resi pressochè inutilizzabili.

Non resto altro da fare che chiamare Shadow Dancer, il supereroe di Shinobi, già autore di mirabili gesta epiche e... il suo cane. Già, perchè dovete sapere che Shaddy ha un piccolo difetto: non va mai da nessuna parte senza il suo fidato cucciolo e così se lo tira dietro anche in battaglia.

L'avventura dei due ha inizio all'aeroporto civile di Miami, riempito per l'occasione dai terroristi con tritolo ed esplosivi vari. Il primo livello è suddiviso in tre stage: nei primi due il nostro eroe deve raccogliere un certo numero di bombe prima che finisca il tempo, mentre nell'ultimo deve duellare con un gigantesco Shogun che lancia palle di fuoco.

Sconfitto il nemico si passa al livello bonus, dove, mediante una visuale in prima persona, bisogna accoppare (termine tecnico) decine e decine di ninja nemici con il solo uso delle mani. Maggiore è la strage, maggiore il numero di crediti guadagnati.

La missione seguente vede il nostro Ballerino dell'Ombra lottare su strade ferrate, ponti e stazioni ferroviarie e, solo successivamente, attraversare cascate; fabbriche e persino una base spaziale.

La parte principale del gioco, dove Shadow Dancer deve raccogliere le bombe, è a scrolling multidirezionale con il nostro eroe capace di salti poderosi verso i livelli più alti e, per i più fanatici, sarà utile sapere che il suo arsenale è costi-

Similarmente alla maggior parte dei coin-op moderni Shadow Dancer non è molto originale ma la bella grafica insieme a una buona dose di varietà ne hanno fatto un discreto successo per la Sega, anche perchè al contrario di ciò che si potrebbe pensare vedendo che il protagonista è un ninja, il gioco non è proprio un beat 'em up, anzi si avvicina più a Green Beret che a Doubl Dragon.
All'inizio Shadow Dancer sembra leggermente troppo difficile e si riesce a proseguire solo con l'uso massiccio di magie e pozioni, ma basta poca pratica e qualche partita perchè il tutto diventi molto più giocabile. Usando un cheat mode siamo persino riusciti a esaminare tutti i livelli e, credetemi, ce n'è di roba da vedere, livello bonus compreso. Una menzione speciale va infine per il multiload particolarmente efficace e per lo scrolling parallattico davvero realistico. Dategli un'occhiata...

Non è possibile: un altro gioco che vede protagonista un ninja!!! Basta, non ne possiamo più! Meno male che Shadow Dancer ha quel qualcosina in più che lo distingue dalla massa: tanto per cominciare il cane, che funge molto bene da "pod", le ombreggiature, estremamente ben realizzate, e un buon scrolling parallattico. Certo, ci sono anche i difetti: la grafica è abbastanza blocchettosa, l'originalità è pari a zero e, a mio parere, anche la longevità non è il massimo. Nel complesso una buona conversione, ma è vero anche che bastava veramente poco per renderla ottima.

tuito quasi esclusivamente da shuriken che possono essere lanciati da sdraiato, saltando o in piedi.
Ah, a proposito, nei casi di particolare emergenza potete sempre contare sul prezioso aiuto del cane, che funge da pod, o sulla smart bomb più efficace della storia, che devasta letteralmente ogni cosa o perosna presente sullo schermo;

PRESENTAZIONE 86%
Ottimo multiload con tre livelli per caricamento più un ministage bonus dove si possono vincere crediti. Bella introduzione che esplica le missioni e un'eccezionale sequenza finale.

GRAFICA 85%
Fondali variopinti, sprite discreti e un buon effetto magico. Il bonus stage è grandioso.

SONORO 59%
Non si sono certo sprecati...

APPETIBILITA' 81%
Duretto, ma la facilità iniziale assicura una giusta dose di giocabilità.

LONGEVITA' 85%
Una sfida mastodontica con quindici 'stage' differenti.

GLOBALE 83%
Uno shoot 'em up vario con un sacco di longevità e di azione.

CONTINENTAL CIRCUS

Rosso...giallo...VERDE! Pigiate il joystick a tavoletta, tenendo gli occhi sui concorrenti davanti a voi: dovete assolutamente superarli, o non arriverete mai alla fine delle otto piste per poter essere promosso pilota di formula 1.

Il gioco è assai immediato: cento concorrenti saranno davanti a voi, e dovete superarli tutti; se alla fine di ogni pista non ne avrete messi dietro un certo numero sarete squalificati. Per vostra fortuna avrete quattro crediti che vi semplificheranno la vita: in caso di squalifica, premendo il fuoco entro i fatidici dieci secondi, potrete ricominciare dall'inizio dell'ultima pista affrontata, mantenendo la posizione che avevate all'arrivo. Ma, esauriti anche questi quattro crediti, non vi resterà altra possibilità che ritirarvi con ignominia dalle corse.

Il gioco è vissuto in grafica 3D tipo Pole position, con visuale soggettiva dall'esterno dela macchina. Il vostro bolide è rosso corsa, mentre gli avversari suno tutti colorati in blu rompitasche: trovarsene vicini tre in curva significa dover tentare qualche manovra di emergenza, anche se in verità fanno ben poco per ostacolarvi.

Ogni pista ha più punti di controllo, che dovrete attraversare prima che scada l tempo a disposizione (rinnovato ogni volta). Ogni collisione vi manderà la macchina in fiamme, ma potrete continuare ugualmente: avrete però meno potenza, e col passare del tempo l'auto si romperà. Per ripararla dovrete fermarvi ai box (ce n'è almeno uno per pista), e nel caso che urtiate nuovamente qualche avversario con la carriola in fiamme, la distruggerete. Correndo potrebbe arrivare la pioggia, che vi farà slittare: la strada si preannuncia lunga e dura!

Globale: 74%

E' un gioco molto adatto a stare nella fascia dei baggettini: a prezzo pieno era caruccio, così è OK. Dal punto di vista grafico non è gran cosa, perché tutti gli sprite sono ingranditi e quindi hanno un aspetto un po' blocchettoso; neppure la rappresentazione tridimensionale fa schizzare gli occhi dalle orbite. La parte migliore è senz'altro il sonoro, corredato da un decente ruggito del motore e da una serie di brevi ma simpatiche musichette. La giocabilità è nella norma, e la durata dipende strettamente da voi: usando i crediti non è difficile arrivare in fondo; non usandoli, invece, bisogna faticare assai di più, ma il giochino durerà abbastanza a lungo.

SUPER MONACO G.P.®
YOUR TYRES YEARN FOR TURBO BURN!
IL GRAN PREMIO PIU ECCITANTE DEL MONDO! DEVI BATTERE TUTTI GLI ALTRI... PER ESSERE IL MIGLIORE
DISPONIBILE PER: CBM 64/128 & AMSTRAD CASSETTA & DISCO SPECTRUM CASSETTA, AMIGA & ATARI ST.
Distribuito in esclusiva per l'Italia da Leader Distribuzione srl - Via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA)
U.S. GOLD®
SEGA
© 1990/1991 SEGA™. Tutti i diritti riservati. SEGA™ è un marchio registrato della SEGA Enterprises Ltd

SC/IDEA PER C 64, C/D L. 19.500/25.000 (PROVATA VERS. DISCO)

F1 GP CIRCUITS 64

Gioco Caldo

"Pronto è la redazione di ZZAP!? Quando esce F1 GP Circuits?"... "Pronto ZZAP!? Ho visto la pubblicità, quando sarà disponibile..."... "Pronto, parlo con ZZAP!? No, con Max... Sapete qualche cosa sull'uscita di quel gioco con la macchina italiana? La Ferrari? No, l'SC/IDEA"... che non solo il gioco è FINITO, ma che è stato anche puntualmente recensito al volo (da me medesimo), giusto in tempo per finire in extremis su questo stesso numero di Maggio, smettetela quindi di fare domande e lasciatemi terminare gli altri testi che come al solito sono anche questa volta in ritardo cronico.
"Pronto è la redazione di ZZAP!? Quanto avete dato

Queste sono sono alcune delle telefonate che abbiamo ricevuto in questi ultimi giorni, ovviamente fino ad oggi non abbiamo potuto dare a tutti coloro che ce la chiedevano una risposta precisa; ed è per questo che vi ho invece voluto convocare in questa giornata di festa qui in questo sacro luogo per comunicarvi con somma trionfalità a F1 GP Circuits?"... "Pronto ZZAP!? Ho visto la pubblicità, ma converrà veramente acquistarlo?"..." Pronto, parlo con ZZAP!? No, sempre Max... Va veloce il gioco della macchina italiana? La Ferrari? No, sempre l'SC/IDEA"...
Ma insomma basta! Un poveretto lavora anche la notte per garantire una recensione in anteprima e voi continuate a fare sempre delle nuove domande, l'avete letta la pagella oppure no, la scritta "gioco caldo" non vi dice proprio niente?!?
"Pronto è la redazione di ZZAP!? Ma cosa si deve fare in F1 GP Circuits?"..." Pronto ZZAP!? Ho visto la pubblicità, però non ho capito bene il genere di gioco, sapete dirmi qualche

Dopo aver visto la versione non definitiva eravamo tutti quanti concordi sul fatto che si trattasse indiscutibilmente di un buon prodotto anche se la parte arcade lasciava un po' a desiderare per via di una non eccessiva velocità. Omid ha fortunatamente accolto le nostre critiche così come andavano accolte (in modo costruttivo) rivedendo interamente le routine di scrolling a tempo di record, alla fine ha adottato una rivoluzionaria tecnica che gli ha permesso incredibilmente di raddoppiare la velocità e quindi d'ottenere una giocabilità di gran lunga maggiore. La cosa che comunque più m'è piaciuta è come effettivamente le macchine risentano nelle loro prestazioni di tutte le singole componenti (telaio, gomme, motori, freni) e soprattutto dei possibili danni che possono capitare durante la gara, questo rende assolutamente necessaria la sosta ai box obbligandovi anche a scegliere il momento strategicamente più indicato, buon realismo quindi e soprattutto divertimento assicurato. A voler essere pignoli se solo la porzione di pista fosse stata maggiore ci poteva scappare anche qualcosa di più, adesso non ci resta che attendere con impazienza anche Warm Up...

Avevo già espresso un mio più che positivo parere durante l'anteprima del mese scorso, aggiungendovi ora che ho poi riscontrato nel prodotto finito degli ulteriori miglioramenti, mi sembra scontato ribadire di come si tratti indubbiamente di un prodotto di classe. I Magnetica sono riusciti a realizzare esattamente quello che si erano prefissati: un ottimo arcade, che comprendesse però tutti quei particolari più o meno importanti (scelta del pilota, delle componenti meccaniche, intermezzi con mappa della pista o la sovraimpressione che simula il tempo reale dei tempi di qualifica o ancora il giornale a riassumere l'esito della vostra prestazione, la sezione del negozio, per non parlare poi dell'incredibile sezione dei box...) che differenziano un semplice giochino da un prodotto completo e secondo me imperdibile. Credo che continuando su questa strada i nostri programmatori dovranno necessariamente iniziare ad essere presi seriamente in considerazione anche a livello europeo, vi assicuro che sono proprio ansioso di leggere le recensioni d'oltremanica, Forza Italia!

cosa?"..." Pronto, parlo con ZZAP! Max, sono sempre Max... Vorrei sapere quali sono le prestazioni del gioco della macchina italiana? Quelle della Ferrari disastrose (almeno fino al Gp del Brasile, ndMax), in compenso..."
Alt! Fermi tutti e scusate un attimo, ma se vi abbiamo dato delle prime (generiche) informazioni già due numeri fa, il mese scorso poi è stata pubblicata addirittura un'intervista esclusiva ai programmatori con un sacco di foto e di spiegazioni, è mai possibile che abbiate ancora dei dubbi? Ho capito, ho capito, va bene, il lettore in fondo è come un cliente: ha sempre ragione!
Permettetemi almeno di essere conciso: il gioco vuole simulare un'intera stagione agonistica di Formula Uno, all'inizio dovrete scegliere la vettura (ognuna con le sue caratteristiche proprie, anche se proprio per questo con alcune sarà più facile riuscire a vincere) e quindi il pilota. Fatto questo potrete cominciare con la prima gara del mondiale, ovviamente la prima preoccupazione è la qualifica e così usufruendo di un giro di prova dovrete cercare di fare un buon tempo preoccupandovi anche di imparare la pista in modo da scegliere sempre le traiettorie ideali... Pochi secondi è il semaforo diventerà verde, a quel punto sarete severamente impegnati per cercare di far valere tutte le vostre capacità di pilota destreggiandovi fra una selva di macchine, un completo cruscotto vi segnala nel frattempo oltre alla marcia, la velocità, la posizione e il tempo di corsa anche eventuali danni alla vettura per scontri troppo violenti o uscite di pista impreviste e la quantità residua di carburante nel serbatoio; in considerazioni di questi fattori ad un certo punto della gara si renderà pressoché indispensabile una sosta forzata ai box durante la quale dovrete gestire l'operato dei meccanici nel tentativo di portare a termine il pit-stop nel più breve tempo possibile in modo da non perdere troppe posizioni e ripartire con la vettura in perfette condizioni. Alla fine verrà visualizzata la classifica, da questa dipende il vostro proseguimento nel campionato (accedendo prima ad un negozio all'interno del quale trovate delle utilissime componenti di ricambio) oppure il vostro inglorioso abbandono dell'esperienza professionistica, ma niente paura, potete ricominciare tutte le volte che volete...

PRESENTAZIONE 90%
Schermata di caricamento di buon livello, multiload funzionale e una moltitudine di opzioni.

GRAFICA 82%
Eccezionale per quanto riguarda la parte statica, buona anche durante la gara con ogni pista ben particolareggiata e uno scrolling molto veloce.

SONORO 89%
Convincente musichetta introduttiva, effetti sonori azzeccati e riproduzione del rombo dei motori nel complesso realistica.

APPETIBILITA' 93%
Un gioco d'immediato impatto, molto coinvolgente all'inizio...

LONGEVITA' 92%
... E molto impegnativo da portare a termine vittoriosamente.

GLOBALE 91%
Per l'ottima giocabilità e l'accuratezza dei particolari si tratta indubbiamente di una delle migliori simulazioni del genere mai realizzate, da non lasciarsi scappare.

"Hey Luigino, cosa fai tutto il giorno sui libri?" "Studio, nonna". "Suvvia Luigino, sei giovane, devi divertirti. vieni a guardare un po' la tv"."No nonna, mi annoia." "Guarda che se non vieni ti preparo broccoli con marmellata per cena!" "Ugh, nonna, vengo subito. Ma niente telenovelas." "Stasera danno la goziliardesima puntata di anche le prugne ammuffiscono." "Ho detto di no, nonna. Premi unpulsantea caso sul telecomando e lascia lì" "Salve a tutti. E il vostro Roger Mellie che vi parla, pronto a seguire e commentare insieme a voi questa particolarissima gara. Dati gli esigui limiti di tempo, presenteremo i vari concorrenti mentre completano la

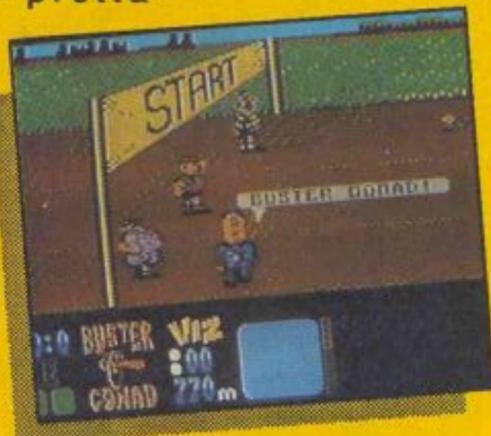
Tralasciando il dubbio gusto della confezione (che in effetti ammette che non è il tipico gioco per bambini), c'è da dire che come realizzazione non è niente male, la grafica è molto curata e ci sono alcune animazioni molto carine come Buster Gonads che tira fuori una carriola e ci mette dentro... beh, capitelo voi. Il sonoro è realizzato impeccabilmente anche se non ci sono dietro particolari sforzi. Ad ogni modo, il gioco in sé stesso è un po' misero, meno male che ci sono i sottogiochi.

fase preliminare alla gara vera e propria." "Che palle, nonna. Io sport mi annoia." "Che palle!!! - esclamò la nonna strabuzzando gli occhi e fissando lo schermo."

"Il primo dei tre concorrenti è Buster Gonad. l' evidentissima peculiarità di Buster è la spropositata dimensione dei propri attributi maschili, che oramai fuoriescono abbondantemente dai calzoni costringendo Buster a portarli in giro tenendoli in braccio. Vediamo ora Buster impegnato a schiacciare dell'impasto per dolci con le sue ...enormità per acquisire tante possibilità di sfruttare l' elasticità dei suddetti durante la gara (ergo ci rimbalza sopra) quanti sono gli impasti schiacciati." "Ma nonna, è osceno, immorale, depravante,..." "Taci Luigino, sei troppo piccolo per capire."

"Il secondo concorrente è Biffa Bacon. Ciò che colpisce di più in Biffa sono sicuramente i suoi pugni, è infatti uno dei più grandi attaccabrighe della terra, e smette di fare a botte solo per ricaricarsi bevendo birra. Lo vediamo ora impegnato a trangugiare pinte e pinte della bionda bevanda (non è tè) che si convertiranno in possenti mazzate durante la gara." "Ma nonna, è incivile, è animalesco, è deturpante, è ....." "Taci Luigino, sei troppo piccolo. Forza Biffa!!! Butta giù un' altra pinta."

"L'ultimo concorrente è Johnny Fartpants. Johhny dispone di un potente mezzo di propulsione a reazione grazie alle aeree capacità del suo fondoschiena. Lo squarcio nella parte posteriore dei suoi, una volta bianchi e puliti, ora marroni (!!!) e sporchi, pantaloni penso che dica tutto." "Ma nonna, è sporco, schifido, antigienico,....." "Ah senti Luigino, ma sei venuto per compilare un dizionario dei sinonimi e contrari o cosa?!? Taci una buona volta!"

"Ma passiamo al vivo della competizione. La gara verrà svolta in cinque differenti ambienti. Il primo è prettamente campestre, seguito a ruota dal cittadino, cantierale, marino (sulla spiaggia), e ballerino (in discoteca). Tutti i percorsi sono disseminati di ostacoli che vanno evitati. Se qulacuno (voi nella fattispecie) dovesse sbattere contro un ostacolo per tre volte, verràeliminato come anche se non dovesse arrivare primo al traguardo." "Ma nonna, è stupido,..." "Taci!!" "Ecco, i partecipanti prendono posto nelle proprie corsie e... via,sono partiti!"

Tecnicamente parlando è realizzato molto bene. Anche se è vero che gli avversari sono un po' imbranati e il monocromatico abbonda il tutto è sempre molto fluido. Inoltre, nonostante il tema trattato non sia dei più semplici, non scade mai (confezione a parte) nelcattivo gusto. Peccato solo che ci si diverta più nel sotto giochi (veramente ben rifiniti graficamente e sonoramente) che nella sequenza principale. Insomma se avete voglia di ridere un po' senza curarvi troppo del perché, questo è il gioco da prendere.

PRESENTAZIONE 80%
La confezione è ben fatta con un sacco di tocchi umoristici (anche se di gusto un po' dubbio). Caricamenti veramente esasperanti (anche su disco).

GRAFICA 79%
Ben definita, ovunque e con animazioni molto simpatiche soprattutto nei sottogiochi. Peccato che abbondi il monocromatico.

SONORO 82%
Jeroen Tel è sempre Jeroen Tel, ma stavolta non si è sprecato molto. Le musiche sono molto ben fatte ma cortissime.

APPETIBILITA' 78%
Se non lo trovate di cattivo gusto (e non saranno tanti a trovarlo tale), vi divertirete molto con i sottogiochi...

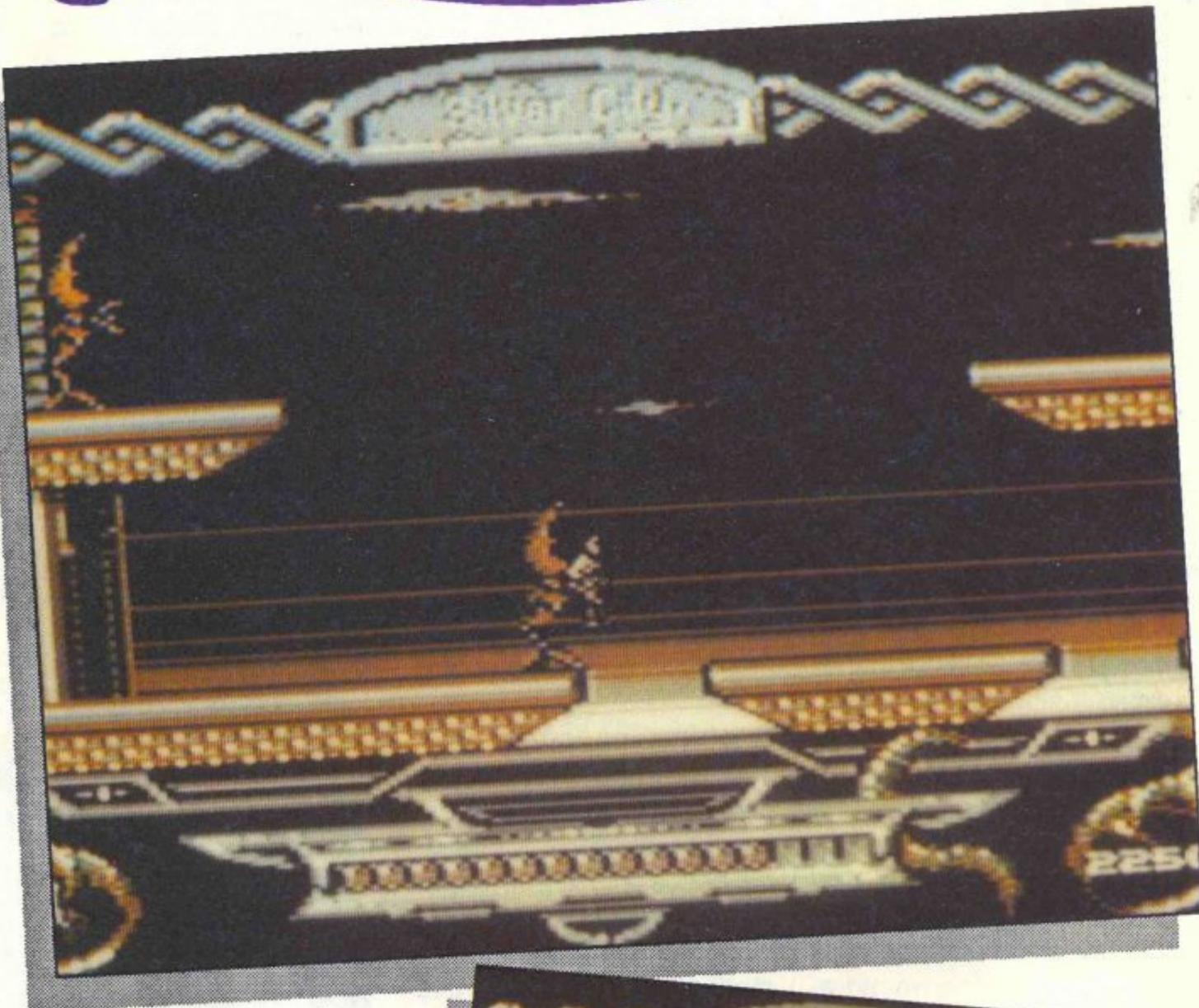
LONGEVITA' 65%
..... finché durano (e non sarà tantissimo)

GLOBALE 74%
La vita è strana, questo gioco anche, quindi se avete voglia di qualche risatina goliardica prendetelo pure.

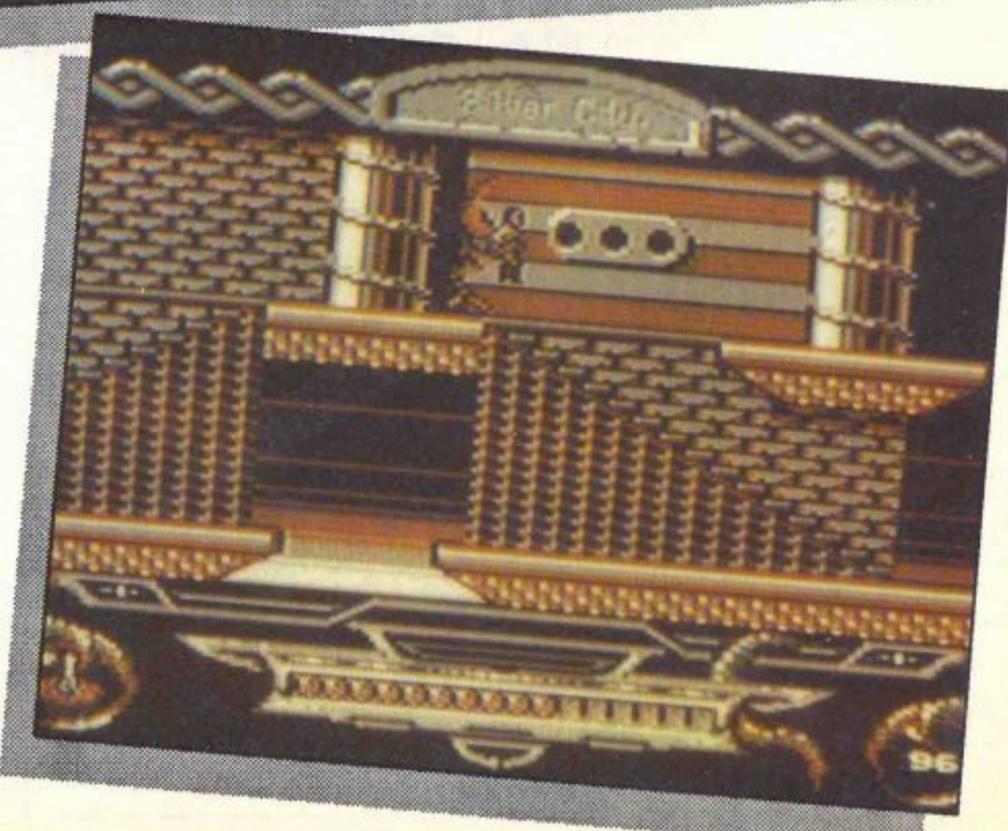
La Storia Infinita 2

Fantasia è un posto strano. A dire il vero, è un posto VERAMENTE strano. Che cosa fanno di solito gli altri posti per svagarsi un po' quando sono annoiati? Subiscono inondazioni, terremoti, carestie, epidemie, eruzioni, maremoti, disastri ecologici o, per fare prima, si guardano Tribuna Politica in TV. Bene, siccome Fantasia (si legge Fàntasia, con l'accento sulla prima "a", buffo no,) è un posto originale, SCOMPARE. Già, avete letto bene. Mentre gli altri hanno terremoti, eruzioni e così via, Fantasia scompare.

Ora, di certo vi chiederete perché. Ebbene, non lo so, non ci ho mai capito niente del primo film (mi sono sempre addormentato a metà — che noia) e il secondo non l'ho visto. Qualcuno dice "perché gli umani non hanno più fantasia" (questa volta con l'accento sulla "i"), ma io ci credo poco, di fantasia ne hanno eccome, basta vedere quello che riesce a scrivere Max!

Ad ogni modo, in questo gioco voi impersonate uno dei tanti frollocconi che è caduto in questa balla e, ammaliati dai discorsi della imperatrice ("hai trovato l'unico desiderio che possa salvarci" o "che bella macchina che hai, fammi fare un giro " o ancora "che cosa fai stasera") siete stati convinti a partire immediatamente per una cerca non meglio identificata.

Il gioco è diviso in più sezioni, ognuna delle quali riflette più o meno una delle sezioni del film.

Nella prima sezione guiderete Bastian (così si chiama il frolloccone) attraverso la Città d'Argento evitando nel frattempo i vari energumeni

Il gioco in sé non è che sia sconvolgente, certo, è giocabile e ci sono delle buone idee, non mi è piaciuto però il fatto di dover scoprire tutto da solo visto che le istruzioni sono alquanto carenti. Fortunatamente però la grafica tira su decisamente il morale, ben realizzata, nitida e nel complesso molto buona, così come la musica e l'attenzione al dettaglio.

scagnozzi di nonsochi (non ho visto il film e le istruzioni non dicono niente in proposito), a dire il vero più che energumeni sembrano scarafaggi troppo cresciuti.
Tutto quello che dovrete fare in questa sezione è saltare di piattaforma in piattaforma e spingere nel vuoto i maxii-scarafaggi, o magari semplicemente mettere un precipizio tra voi e un mostriciattolo e attendere che questo prenda la rincorsa e cada di sotto (chiunque sia, chi ha assunto questi scimmioni non aveva un ufficio del personale normale). Quando avrete ripulito una sezione dovrete trovare una porta che vi condurrà alla prossima, infine poi dovrete riuscire a ritrovare una corda che vi servirà più avanti.
Nel livello successivo vi ritroverete a bordo di un pelosissimo incrocio tra un drago e un cane dove dovrete semplicemente svolazzare e tentare di non sbattere contro rocce & macigni (volatili molto pesanti di colore bianco, erroneamente scambiati per brutti anatroccoli).
Nel terzo quadro vi ritroverete appesi fuori a una gigantesca costruzione dove dovrete evitare 1) gli scagnozzi del primo quadro, 2) di precipitare, 3) di perdervi. Il vostro scopo è quello di arrivare in cima alla torre e per poterlo fare dovrete seguire dei gradini. Ricordatevi però che se volete ne potrete creare anche voi per facilitarvi la via.
Nel quarto quadro invece sarete dentro la torre, sempre alle prese con gli scagnozzi di cui sopra, mentre nel quinto non lo so e nel sesto neppure, contenti?

Mi sono molto divertito quando Simone ha preso in mano la scatola del gioco e dopo tre quarti d'ora di rimuginamenti e di "qui c'è qualcosa di strano" si è accorto che il titolo era in italiano. A parte questo, La Storia Infinita II è realizzato davvero molto bene con una grafica quasi spettacolosa, curatissima e valida. Il sonoro è costituito da una serie di musiche molto ben realizzate e discretamente accattivanti, per quanto riguarda il gioco però l'unica cosa che si può dire è che è vario, trattandosi di una specie di accozzaglia di multieventi più o meno divertenti.

PRESENTAZIONE 76%
Istruzioni carenti e belle sequenze del libro che si apre e chiude.
GRAFICA 91%
Molto ben fatta.
SONORO 89%
Anche lui.
APPETIBILITA' 79%
Un titolo del genere potrebbe lasciarvi dei dubbi...
LONGEVITA' 81%
La sfida è a un livello decente ed è un gioco giocabile, questo dovrebbe bastare.
GLOBALE 85%
Un buon gioco ma niente di eccezionale.

TOP SECRET

Cari amici,

Passando ad un altro argomento scottante, alcuni lettori si lamentano ogni tanto che i trucchi non funzionano. Purtroppo non è colpa nostra: i numerosi impegni redazionali (e non), e la mancanza dei giochi originali (che in redazione passano di mano come trottole) ci consentono di provarne solo una minima parte, ragion per cui ci dobbiamo affidare quasi completamente alla serietà di chi ce li spedisce. Per quel che riguarda le innovazioni, stiamo cercando, inoltre, di farvi avere d'ora in poi Top secret nelle pagine centrali, come nel numero 54. Secondo noi è una scelta molto pratica per diversi motivi, anche se probabilmente sarà inevitabile un po' di pubblicità in mezzo. Fateci sapere la vostra opinione, e non dimenticatevi di aggiungere qualche trucco (e altro), spedendo sempre a:

ZZAP! TOP SECRET • CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

Un bitsaluto dai vostri
BBros

LOOPZ
(Audiogenic/C64)

Per questo interessante rompicapo multiregola abbiamo a disposizione solo tre password. Per adesso accontentatevi, in futuro, forse, ne arriveranno altre. Ah, sono per il gioco tipo C.

WET BELLY
BOOMANIA
LAURA PALMER (niente a che fare con Twin Peaks?)

Buon incastro.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
(Imageworks / C64)

Cowabunga, chi è codardo defunga! Ehm, lasciate perdere, deliri poetici. Se vi interessa questo platform-picchiaduro il cheat mode è proprio qui: digitate PABLO, ma tenendo premuto anche il tasto CTRL quando si pigia la P. Il risultato è assicurato (quale sia non ve lo diciamo: che siano energia e vite infinite? Mistero del mese!)

HEROBOTIX
(C64)

Per la serie "esplora che ti passa perché te l'ha ordinato il medico che perdere l'orientamento e arrabbiarsi di fronte a un trasportatore che vuole la password giusta fa bene", ecco alcune paroline che non possono tornare utili perché non ve le ha ordinate il medico!
Bah, lo ve le dico lo stesso: se non volete saperle non leggete oltre!

NEVETS, COMMOD, CHMAIN, CANORB, ASIMOV, OXYGEN, CRYSTA, GOLDEN, NITRAM, HOBBIT, ZOOLOK, GRAFIX, BENCRI.

E se volete un suggerimento...
... cambiate medico!

MUTANTS
(Ocean/C64)

Se volete stendere tutti i mutanti con poca fatica è sicuramente il caso di tirar fuori la POKE di turno: resettate allo schermo dei titoli e buttate giù una bella POKE 9273,230 seguita da SYS 409. Vite infinite! Morte alla minaccia aliena! Eh, sì: il fine giustifica i mezzi.

MAGICLAND DIZZY

(Code masters / C64)

Eccoci qua con un'ennesima soluzione, stavolta dedicata a Dizzy che è il noto protagonista di una serie di avventure della Code Masters.

Si parte da Weird Henge, e si deve andare a destra presso il grande monolito. Prendete la chiave (KEY), e usatela per aprire la porta sul retro del castello. Andate su nel salone, raccogliete la maniglia(HANDLE); salite le scale e recatevi nella torre a sinistra, ciapate la pillola di energia (POWER PILL), andate al pozzo, e usate la maniglia per riavvolgere il secchio (BUCKET). Con esso recatevi al geyser e riempitelo, creando così il BUCKET OF HOT WATER. Ora andate nella palude e raccogliete la pozione "bevimi" (DRINK ME POTION) mentre buttate giù la pillola; proseguite ancora verso sinistra per arrivare all'altra palude, dove raccoglierete la rana Dora (DORA FROG). Ora andate nella stanza del trono, lasciate la rana presso l'affascinante principe, e avrete così Dora. Andate al ponte levatoio, girate l'interruttore, e attraversate il fossato, per dirigervi verso il ponte del Troll. Ivi lascerete il secchio e la pozione. Adesso cercate il quadro intitolato "UP A TREE" (a sinistra del monolito e poi salendo sull'albero) e prendete il bastone (STICK), salite fino in cima e piazzatevi sulla piattaforma in alto a destra, saltando sulla cima del monolito per prendere il gatto nero (BLACK CAT). Adesso, tenendovi sulla destra, saltate sopra Weird Henge e prendete il pugnale (DAGGER) e il diamante (DIAMOND). Per tornare coi piedi a terra, andate sul margine sinistro e saltate nella stessa direzione, atterrando ai piedi del monlito. Adesso andate nell'isola di Glenda e datele il gatto; andate alla "BUSHY GROVE" e con il pugnale tagliate via un rametto (BUSH). Ora andate al ponte del Troll, liberate il caprone con il solito pugnale e colpitelo col bastone. Il caprone caricherà il Troll e lo butterà fuori dallo schermo. Recatevi alla cappella e prendete la croce (CROSS), andate al ponte del Troll e raccogliete i due oggetti che ci avevate lasciato, andate all'ingresso del castello e versate l'acqua calda nel secchio. sopra a DENZIL per liberarlo. Entrate ora nel castello e raggiungete la "DEEPEST DUNGEON", prendete la torcia (BURNING TORCH) a destra vicino alle rocce per aprire un passaggio. Entrateci, e date a DAISY la pozione, che la farà rimpicciolire. Adesso tornate all'ingresso e prendete lo stereo (PERSONAL STEREO) lasciando la croce. Cercate la "SLEEPY HOLLOW" e prendete la mela velenosa (POISONOUS APPLE);

[CONTINUA A PAG.42]

ZZAP! TIPS

salite sul complesso di alberi e date al bardo lo stereo per ricevere in cambio la siringa (PIPES). Ora recatevi al pozzo (lato sinistro), e lasciate giù la siringa. Tornate alla "BUSHY GROVE" e raccoglicte la foglia che avevate tagliato (ma non preso). Con i tre oggetti che avete andate da Glenda e buttateglieli nel calderone: riceverete in cambio il diserbante (WEEDKILLER), con cui libererete DYLAN presso la "BUSHY GROVE". Ora tornate al pozzo e raccogliete la siringa; scendete dentro il medesimo fino al ripiano dove c'è il diamante. aspettate il topo e buttate giù la siringa finchè il topo è completamente impegolato. Saltate a sinistra nel passaggio segreto, stando ben attenti a non toccare la "gelatina", entrate nella segreta e prendete la lampada (ANCIENT LAMP - che sia quella di Aladino?). Salite verso sinistra e finirete nel salone. Lasciate la lampada, salite in cima alla torre più alta, e prendete l'asta lanciafulmini (LIGHTNING ROD), quindi andate sulle nuvole (a destra) e pigliate lo straccio (CLOTH DUSTER), con cui dovrete ripulire la lampada (tornate nel salone, quindi). State lontani da quest'ultima, gettate via il CLOTH DUSTER, quindi tornate a prenderla, e infine riprendetevi il CLOTH DUSTER. Andate alla "SLEEPY HOLLOW", lascate la lampada sopra DOZY, e usate il DOZY mentre si sveglia per liberarlo. Lasciate cadere i tre oggetti separatamente, in modo da non strofinare ancora la lampada, e quindi tornate nel pozzo (nel passaggio segreto) per raccogliere lo STICKY STUFF. Ora cercate la spada nella roccia, tirate fuori EXCALIBUR, andate nel palazzo di ghiaccio e saltate attraverso lo specchio. I vostri movimenti ora saranno invertiti: prendete la QUEEN con EXCALIBUR e salvate GRAND DIZZY con attenzione nello schermo intitolato "CURIOUSER AND CURIOUSER". Questo farà arrabbiare da matti ZAK (Mc Cracken?), e quindi andate presso il vulcano spento, che nel frattempo è diventato attivo. Saltate nel fumo e continuate a saltare verso l'alto: atterrate dritti sopra le rocce, entrate nello HELL GATE e scendete fino a raggiungere HADES. Recatevi di fianco a destra, dove c'è il RED DEVIL, e seguite le sue istruzioni. Prendete il TRIDENT, andate nella torre di Zak, e, evitando i suoi fulmini, piantategli il TRIDENT dritto nel cuore. Raccogliete quindi il RING di Zak e tornate dal RED DEVIL; ancora una volta seguite le sue istruzioni e lanciate il RING dalla roccia centrale nella lava. A questo punto, tornate nuovamente dal RED DEVIL, che vi chiederà di raccogliere trenta diamanti: fatelo, e sarete trasportati presso i vostri amici, nella schermata delle CONGRATULAZIONI!

Locazioni dei diamanti (nomi dei relativi quadri)

1) WEST TOWER
2) ZAK'S TOWER
3) CURIOUSER AND CURIOUSER
4) CHESS BOARD
5) MAIN HALL
6) ENTRANCE HALL
7) CRYPT
8) OUBLIETTE
9) TROLL BRIDGE
10) TOP WATCH TOWER
11) LA "TALLEST TOWER" PIU BASSA
12) BARD'S TREE HOUSE
13) TOWER WITH A VIEW
14) IN THE CLOUDS
15) UP A TREE
16) DIETRO UNA RINGHIERA IN "SWORD IN THE STONE"
17) THRONE ROOM
18) CASTLE BACK DOOR
19) DIETRO UNA RINGHIERA IN "BUSHY GROVE"
20) MYSTERIOUS MONOLITH
21) WEIRD HENGE
22) NELLA PRIMA "HAUNTED SWAMP"
23) PRESSO IL CALDERONE DI GLENDA
24) HOT WATER GEYSER
25) HELL GATE
26) HADES
27) CRACKS OF GEHENNA
28) DIETRO UNA RINGHIERA IN "CRACKS OF GEHENNA"
29) DOWN A WELL
30) SECRET PASSAGE

TOTAL RECALL

(Ocean / C64 disco)

La fatidica parolina (Life still goes on) per rendere Arnie quello che è: un mostro invulnerabile (beh, quasi), la sapete già. Ora però scopriamo che può anche passare attraverso i muri: in particolare potete attraversare il muro che si trova due piattaforme mobili più a destra del punto di partenza. Dovete prendere la rincorsa e saltare in modo da atterrare proprio a ridosso del muro; continuate dunque la corsa e dovreste uscirne vittoriosi. Con questo trucchetto avrete grossomodo dimezzato la strada da percorrere nel primo schema (che, in effetti, è un po' lunghetta).

Pensa te cosa deve fare un povero culturista per guadagnarsi il pane: passare attraverso i muri! Rutger Hauer, ne sai qualcosa?

Mic '84 - Trieste

Scalda il motore e preparati per

Dutch and Dutch

S.C. srl - Via Mazzini, 12 - 21020 Casciago (VA)

INTERNATIONAL 3D TENNIS

(C64)

E' probabilmente il miglior tennis per 64, è divertente, completo, veloce, difficile chiedere di più. Se avete problemi a battere i primi avversari o addirittura non avete mai giocato, ecco alcuni consigli interessanti.

Quando giocate, non scegliete Amateur (che, se non mi ricordo male, fa lampeggiare la racchetta quando la palla è a tiro e posiziona automaticamente il giocatore), bensì PRO o ACE: avrete sicuramente qualche problema in più a colpire la palla, ma quando la colpite sarete gratificati da dei bei tiri.

Quando avete il servizio, cercate di ottenere un colpo forte e centrale: molto spesso sarà "ace".

Quando dovete rispondere al servizio del computer, invece, prendete nota della sua posizione e usate uno dei seguenti tre sistemi:

1) se si trova in alto a sinistra rispondete con un passante a sinistra (joystick alto-sinistra + fuoco).

2) se si trova in alto a destra rispondete, a scelta, con un tiro centrale (alto + fuoco) o con un passante a destra (alto-destra + fuoco)

3) se si trova in basso rispondete con una palla corta (joystick in basso + fuoco) che, anche se verrà ribattuta, spesso andrà fuori.

Man mano che andate avanti gli avversari saranno meno propeni a farsi freagre da questi trucchetti: limitatevi a usare più spesso le palle corte e, per il resto, mettetecela tutta!

Auguri!

Alessandro de Notaristefani - Vastogirardi (NA)

SHADOW WARRIORS

(C64)

Questa POKE ce l'hanno mandata addirittura in quattro contemporaneamente, quindi potete fidarvi: per avere vite infinite aspettate che appaia il ninja e poi premete il fatidico pulsante per resettare e digitate:

POKE 35002,173 • SYS 4409

per godervi le ultra-abusatissime vite infinite. Ovviamente dovrete sempre tenere d'occhio il tempo.

Si ringraziano Mike Castellani di Ravenna, Thomas F. di Cagliari e Max SK8 di Moncalieri

SUPER MARIO BROS

(Nintendo / NES)

Come molti probabilmente avranno notato, la Nintendo ha sempre cercato (col NES) di affermare giochi carini e divertenti, mentre la Sega ha sempre preferito i giochi d'effetto (basta vedere i suoi coin-op e il Megadrive). Quanto segue adesso è, comunque, il tipico prodotto Nintendo, il platform pieno di sorprese e di divertimento: Super Mario Bros.

Per l'occasione vi proponiamo tuttii trucchi che conosciamo; non lamentatevi, quindi, se vi sembrano un po' disparati.

Al livello 1-1 scendete nel quarto tubo per ritrovarvi nella prima grande sala dei tesori.

Sempre nel mondo 1-1 potete ottenere una vita bonus piazzandovi sul quinto blocco partendo da destra e saltando. Dovrebbe uscire un bel fungo: mangiatelo e, et voilà, il gioco è fatto.

Nel mondo 1-2 scendete dentro nel primo tubo del camino (come Babbo Natale, ma senza il sacco doni) e vi troverete nella seconda sala del tesoro (ecco, avete trovato i doni, riempite il sacco e andare a distribuirli ai bambini meritevoli!).

Sempre nel livello 1-2, quando siete sull'ultimo ascensore, prendete coraggio e saltate all'ultimo momento verso l'alto: vi ritroverete a camminare sui tetti e scoprirete facilmente una scorciatoia per i livelli 2, 3 e 4.

Nel mondo 1-4 , quando vi trovate di fronte al drago, fatelo avvicinare a voi, scavalcatelo saltando velocemente sulla piattaforma sopra di lui e poi di nuovo alle sue spalle e correte verso il meccanismo: aprirete così il ponte e il drago farà un bel volo e perirà miseramente!

Alla fine di ogni livello, quando arrivate all'albero, potete vincere 5000 punti bonus: ecco come. Piazzatevi nel punto alto della scala e premete il pulsante B per accelerare, quindi correte e saltate sopra il triangolo rovesciato: apparirà la scritta "5000 punti" in caratteri cubitali!

Nel mondo 2-1 picchiate con la testa contro il blocco in alto al centro: uscirà un fagiolo magico; arrampicatevi sulla pianta che si formerà per andare in uno schema bonus.

Nel mondo 3-1 scendete nel secondo tubo per visitare la sala dei tesori (ma non rubate niente, mi raccomando! NdFisco)

Altro trucco peril livello 3-1: sul ponte colpite il mattone berso destra:dovrebbe apparire una vita bonus.

Roberto Talotta - Catanzaro

STRIDER II

(US Gold / C64)

Strider: grande gioco da bar, brutta conversione per il 64. Strider 2, molto meno grande gioco, e trasposizione sul C64 appena discreta: le premesse sono davvero buone, eh?

Bah, se volete trasformare questo arcade in una passeggiata (almeno nelle fasi iniziali), cercate di "trascinarvi" dietro un nemico vicino al bordo dello schermo: non dovreste incontrarne altri fino a che non lo perderete per la strada.

Demon in love - Battipaglia (SA)

ROBOCOP

(Ocean / C64)

No comment sulla grafica di gioco (la monocromia è degna dello Spectrum, non del 64) e passiamo direttamente al trucco per far volare Robocop. Allora, preparatevi un caffè Lavazza, versatelo sulla tastiera del 64 mentre giocate e Robocop si "tirerà sù". Ah, ah, scherzavo, il trucco vero sta nel tenere premuti contemporaneamente i i tasti della parola ARMIN (mentre giocate, mi raccomando) e poi muovere il joystick verso destra. Tutto qui? no, semra che dobbiate anche mettere il fuoco automatico o rompervi le dita!

Stefano Ussi - Carrara

SATAN

(Dinamic/ C64)

Il codice per passare direttamente al secondo livello dovreste saperlo già (comunque ve lo riproponiamo: 0102). Eccovi ora una piccola serie di consigli per i due livelli distinti.

LIVELLO 1: quando arrivate al mostro che custodisce le pergamene saltate mentre tira indietro la testa: in questo modo sparerà alto mentre voi lo beccherete da terra.

L'arma consigliata è quella che si ottiene con un solo power-up (che, se non erro, è lo sparo triplo -NdGB).

LIVELLO 2: Al negozio compratevi subito l'ascia magica senza preoccuparvi della "grossa" somma che vi sarà ancora rimasta. Ora uccidete il diavolo e i due sottodiavoli, ma prima di uccidere i quattro sotto-sottodiavoli tornate al negozio e comprate lo scudo di luce. In questo modo basterà chinarsi e mirare per uccidere i quattro rifiuti infernali rimasti. Se, comunque, avete problema coi nemici, sappiate che basta chiuderli in un angolo di fine schema per fare in modo che non sparino (voi, naturalmente, sparerete, vero?).

Godetevi, dunque, l'orribile sequenza finale e e riflettete sul problema delle end-sequence: sono davvero in pochi a farle belle.

Pat '90 - Cologno Monzese (MI)

BLOODY WOLF

(PC Engine)

Nello schermo dei titoli premete in sequenza: II, I, I, II, I, II, II, I e poi su per il primo livello, diagonale alta destra per il secondo, destra per il terzo, diagonale bassa destra per il quarto e così via sino alla diagonale alta destra per l'ultimo livello.

TEST

DINAMIC PER C 64 CASS./DISCO L. 19.500/25.000

64

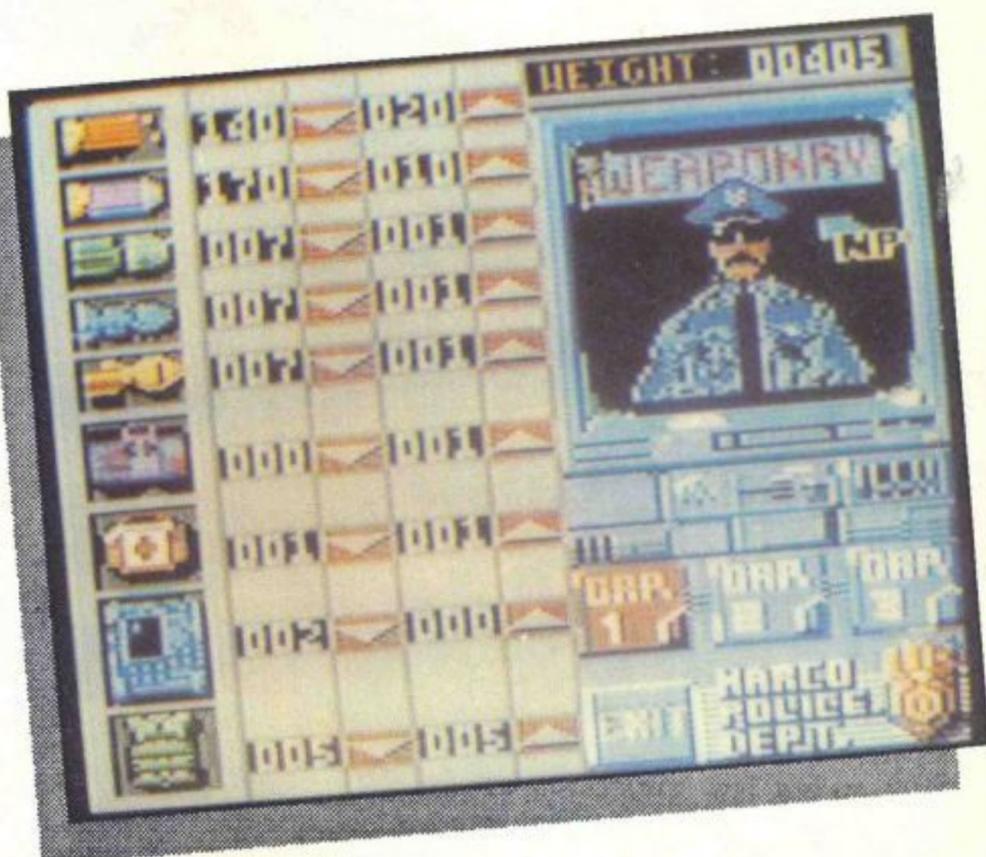
NARCOPOLICE

Secondo alcune pessimistiche previsioni nell'anno 2003 la diffusione delle sostanze stupefacenti avrà raggiunto livelli tali che... ccioè, un ssacco bello! Un casino di colori, ccioè delle... ccome delle mmacchie... ccioè senssazioni uniche... Anvede che sballo, tropppo forrte! Naturalmente stavo scherzando (Verdone che fa il figlio dei fiori rimane comunque unico!), ad ogni modo la realizzazione del gioco necessitava di una simile ambientazione e quindi consideriamola per il momento attendibile.

La situazione che viene così delineandosi è quella di uno smisurato mercato clandestino in grado di alimentare un giro d'affari talmente colossale da permettere ai narcotrafficanti di mettere in piedi una potentissima organizzazione criminale con le sue ramificazioni in ogni parte del globo. Il problema a questo punto non poteva più non essere affrontato in maniera diretta e quindi ecco che le principali potenze mondiali si riuniscono per mettere a punto un piano speciale nel tentativo cercare di distruggere quella che è risultata essere la base centrale nevralgica di tutta l'organizzazione: una pic-

cola isoletta poco fuori dalle coste della Colombia. A tale scopo vengono accuratamente prescelti i giovani soldati migliori che saranno quindi addestrati intensivamente e attrezzati in modo da poter adempiere alla proibitiva missione che a questo punto appare facilmente intuibile: infiltrarsi sull'isola, evitare tutti i sistemi di controllo, superare l'ingente resistenza armata della guardia speciale fino a raggiungere il cuore sotterraneo dell'intera costruzione dove poter finalmente collocare gli esplosivi per far saltare il tutto per aria (mandando fuori di testa per un paio di settimane almeno tutti gli abitanti della costa).
All'inizio del gioco la prima cosa da farsi è dotare nella maniera che ritenete più opportuna i tre gruppi di valorosi soldati con armi, munizioni e attrezzature varie (medicinali, trasportatori, giubbotti antiproiettile), a questo punto, rispettando i limiti di carico, potete visualizzare una cartina aerea dell'isola dove sono ben visibili le cinque entrate segrete dei tunnel che portano all'interno della struttura permettendovi di decidere dove paracadutarvi. Effettuate queste scelte (che possono essere trascurate utilizzando i parametri già inseriti) inizierete le vere manovre belliche; tramite un menu, richiamabile in qualunque momento durante il gioco, potrete scegliere quale dei tre drappelli controllare e allo stesso tempo l'utilizzo degli altri oggetti che portate con voi, come già detto il vostro scopo è di raggiungere con tutti gli uomini il centro della base per lo scontro finale, per fare questo dovrete prima attraversare i tunnel sotterranei scavati nella roccia affrontando le guardie di sorveglianza e le altre apparecchiature di difesa. A questo punto credo proprio che siete pronti per partire, attenzione a non finire in fumo, intesi?

Avevo giocato alla versione Amiga e non avrei mai previsto che sarebbe uscita così presto anche la versione Commodore, oltretutto assolutamente fedele. Credevo infatti che la presenza in primo piano di uno sprites così grande che avanza all'interno di un tunnel avrebbe compromesso ogni tentativo di realizzare altrettanto su di un otto-bit. E invece con grande meraviglia, tenendo presente le evidenti restrizioni tecniche, che ho constatato come Narco Police non perda poi molto in velocità rimanendo nel complesso abbastanza giocabile. Un gioco nel suo complesso abbastanza atipico, realizzato comunque con un evidente impegno e che quindi secondo il mio personale giudizio merita di essere considerato.

MAX

Parecchi numeri fa avevo accusato la casa spagnola Dinamic d'esagerare con i suoi giochi dallo svolgimento sempre immancabilmente uguale con la sole veste grafica di volta in volta modificata (vedi Navy moves, After the War, Astro Marine Corps e lo stesso Satan). A quanto pare sembra proprio che abbiano dato retta alle mie considerazioni, o meno presuntuosamente è più probabile che se ne siano accorti da soli, realizzando un prodotto che non solo ha finalmente abbandonato il precedente schema fisso, ma che anzi risulta di per sé abbastanza innovativo. Innanzitutto bisogna segnalare l'accuratezza delle sezioni d'armamento e di scelta del tunnel di partenza, mentre passando al gioco vero e proprio il mio giudizio rimane ancora moderatamente positivo, anche perché il realismo non manca e la tensione di dover procedere per dei tunnel oscuri dai quali da un momento all'alto possono saltare fuori dei nemici è notevole. Indubbiamente un grande passo in avanti a testimonianza di evidenti capacità dei programmatori, continuate così!

PRESENTAZIONE 75%
Bella schermata con le tre possibili opzioni d'armamento, scelta del tunnel e partenza.

GRAFICA 81%
Buona nella parte statica, discreta anche durante il gioco, specialmente tenendo conto delle difficoltà realizzative.

SONORO 71%
Un suono ripetitivo aiuta a creare una certa tensione, alcuni effetti sonori nella norma.

APPETIBILITA' 82%
E' facile farsi catturare dal gioco...

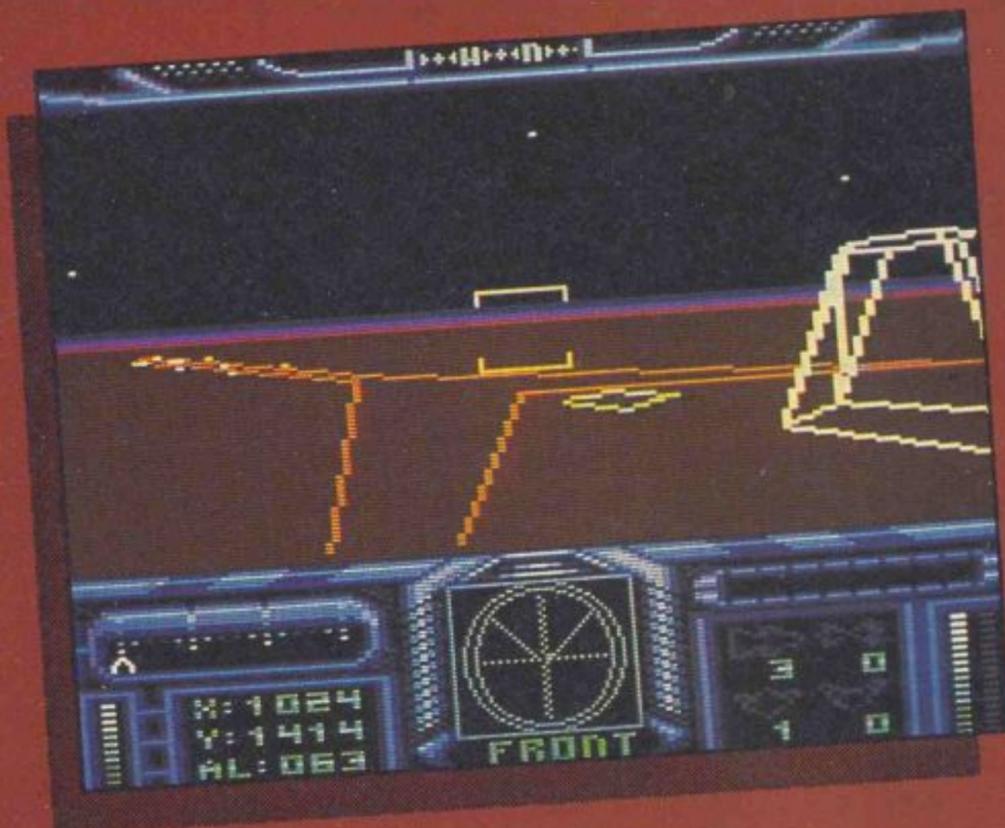
LONGEVITA' 79%
... Un po' meno portarlo a termine.

GLOBALE 80%
Non piacerà a tutti, ma una volta che avrete imparato a giocarci potreste trovarlo molto interessante.

Dopo decenni di volo ininterrotto la navicella Dedalus è finalmente arrivata al sistema solare Wolf 359 solo per scoprire che tutto è stato ridotto in polvere. I pianeti abitabili dai terrestri, localizzati in precedenza dall'equipaggio, sono stati ridotti a nudi asteroidi da migliaia di alieni malvagi. Tutto quello che è rimasto sono un paio di satellitini urfidi popolati dai Remusiani e dai Roboformi: i primi sono umanoidi con un solo occhio e hanno creato i Roboformi solo per loro diletto e per loro guadagno. A loro volta quest'ultimi hanno imprigionato tutti gli esseri umani nelle vicinanze e solo una minoranza è riuscita a salvarsi e a costruire un certo numero di colonie segrete. Nonostante ciò siete riusciti a fuggire e, approfittando della licenza di commercio e della nave messavi a disposizione dai Roboformi per il vostro impegno, decidete di mettervi in proprio e di guadagnare abbastanza soldi da poter comprare ogni fattoria, centrale e spazioporto presente sul pianeta dei Resmusiani.

Per il resto Moonfall è pra-

64

ST

Moonfall è un interessante "versione abarth" di Elite con un tocco di Mercenary. Come nel sopracitato gioco Firebird lo scopo è di fare un sacco di soldi comprando merci a basso costo e rivendendole al triplo: è abbastanza semplicistico, ma il tutto è reso molto più divertente dagli attacchi dei pirati. Lo stesso dicasi per i combattimenti. è suffciente inquadrare la nave nemica, sparare a più non posso e andarsene per considerare il combattimento virtualmente finito.

La vera forza di Moonfall è la grafica, semplicemente favolosa: man mano che le giornate proseguono il sole sorge e tramonta di conseguenza e il cielo si tinge prima di violetto e poi di nero. Lo steso vale per i montagne e le astronavi nemiche che, oltre a muoversi velocissimamente, sono molto varie. Certo, dopo aver visto il 3D di Space Rogue questa grafica non è il massimo, ma è comunque veloce e assolutamente atmosefrica. Se poi aggiungete che il sonoro e iperrealistico e variopinto non vedo perchè non dobbiate comprare Moonfall.

HEWSON PER C 64, CASS./DISCO L. 19.500/25.000

ticamente identico a Elite, con tanto di viaggi iperspaziali, mitragliatrici, negozi dove comprare optionals e cotillons vari, etc. Ci sono 18 oggetti da comprare e vendere, il cui prezzo varia da 3 a 7453 lunarium. Man mano che si avanza è possibile scegliere fra differenti missioni: in tutto il gioco ce ne sono otto, più che sufficienti per un gioco di questo tipo, credetemi...

Oooh, finalmente un gioco che ti dà la sensazione di "esserci dentro", grazie agli stupendi scenari e al sonoro davvero realistico. Inoltre, pur essendo vettoriali, le astronavi si muovono a velocità supersonica. Certo, non siamo ai livelli di Elite: lo scopo del gioco è abbastanza semplicistico, ma bisogna considerare che non esistono nemmeno tante simulazioni di quel tipo ben realizzate (Mercenary a parte). Se avete un disk drive e otto missioni non vi sembrano troppo poche dategli pure un'occhiata.

PRESENTAZIONE 71%
Opzioni di save e load, un solo caricamento e una mappa discreta.

GRAFICA 86%
Paesaggi ultrarealistici più spazioporti e basi velocissimi.

SONORO 87%
Il rumore del motore è superbo e anche gli altri effetti sonori non sono niente male.

APPETIBILITA' 82%
Relativamente semplice, ma incredibilmente appassionante.

LONGEVITA' 80%
Forse un tantinello montono; per fortuna che ci sono abbastanza missioni da tenervi impegnati per un bel po'...

GLOBALE 81%
Un gioco davvero massiccio.

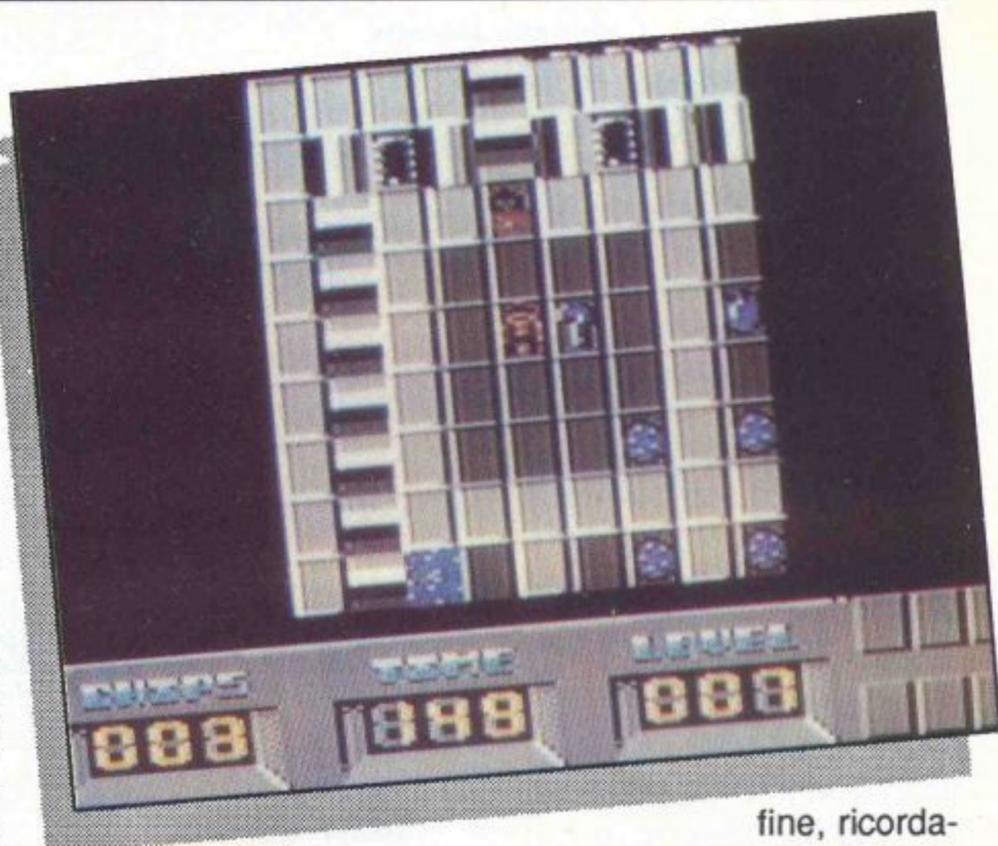
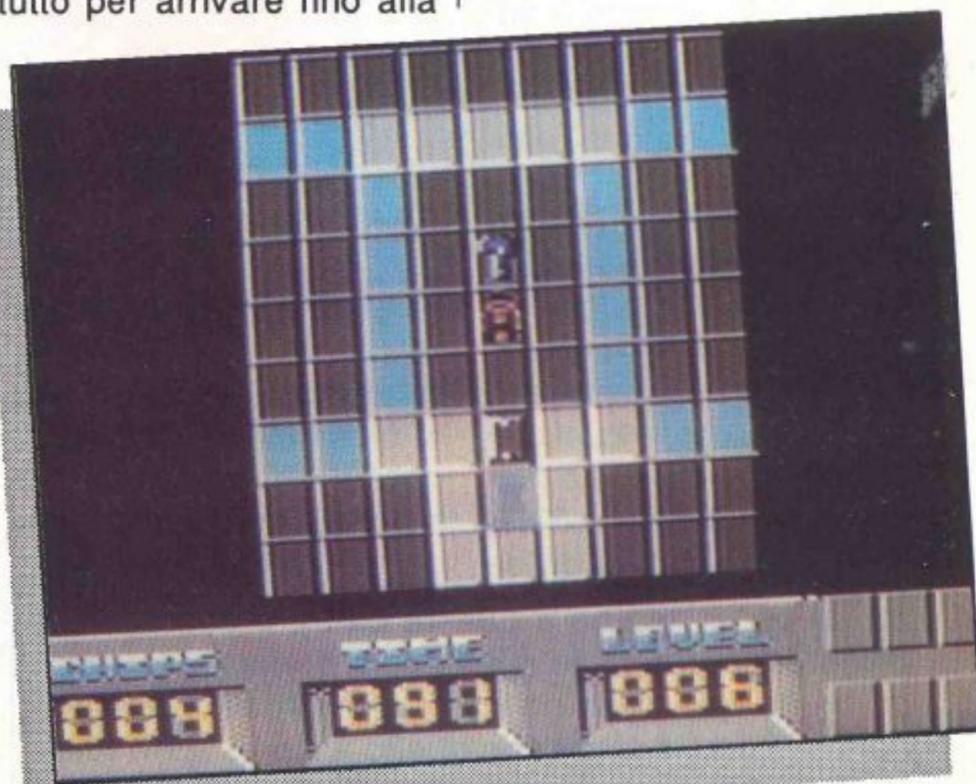
CHIP'S CHALLENGE

Chip è uno scoiattolo... Pardon, Chip è un ragazzo come tanti altri, come tanti altri si reca regolarmente (o almeno così credono i suoi genitori) a scuola tutti i giorni, come tanti altri diserta regolarmente le lezioni più pallose e ancora una volta come tanti altri si diverte un sacco, quando ci si reca nel laboratorio di chimica, ad incendiare con le provette al potassio la sottana della smorfiosa assistente che come da prassi risulta sempre oltremodo intransigente (qualche d'un altro sullo slancio finisce pure per prendere fuoco lui stesso, ma questi sono casi patologici come quello di mio fratello, vero Marco? NdMax). E fu proprio in questo luogo, dopo un tentativo miseramente fallito di innescare una piccola reazione nucleare per tramutare in verde mela il colore dei capelli alla scorbutica secchiona che il nostro Chip ebbe una visione estasiante: tutto d'un tratto gli comparve di fronte la ragazza dei suoi sogni, dal fascino accattivante e dalle forme leggiadre, l'impatto fu tale da stordire i suoi già di natura appannati sensi fino al punto d'indurlo a tracannarsi tutto d'un fiato una provetta di solfato di rame e lanciarsi quindi fra le braccia della sua bella che ovviamente lo respinge sdegnosamente (anche perché per via di una strana reazione chimica sembra-

Questo è uno di quei giochi da cui certo il caso d'attendersi prestazioni tecniche sconvolgenti, graficamente è infatti piuttosto mediocre con uno scrolling scattoso e una definizione non troppo definita, ciò non toglie però che la giocabilità risulti ugualmente buona e che i 144 livelli di difficoltà progressiva rappresentino una bella sfida per chiunque. Un giochino concettualmente semplice che riesce a farsi apprezzare, non indispensabile, ma da tenere in considerazione.

La prima cosa che bisogna rimarcare è di come si tratti in fondo di una conversione da Lynx; è quindi evidente che dal punto di vista grafico può non essere la fine del mondo (anche se dalla Epyx dei vecchi tempi sarebbe stato lecito attendersi qualche cosa di più), in compenso però la giocabilità è decisamente buona e non escludo che potrebbe anche appassionarvi. Detto questo non ve lo voglio certo spacciare per un gran gioco, ma anche sottovalutarlo eccessivamente come una prima impressione potrebbe indurci a fare sarebbe allo stesso modo sbagliato. Certo che la confezione gigante è decisamente fuori luogo, se non per giustificare il prezzo...

va che gli si stessero arrugginendo le gengive!).

Da quel giorno il povero Chip non ebbe più un momento di tregua, l'immagine della ragazza lo tormentava giorno e notte e lui non riusciva proprio a trovare un modo efficace per riuscire a fare breccia nel suo imperturbabile cuore. A quel punto sull'orlo ormai della disperazione commiserativa si ricordò che una regola molta importante per riuscire nelle conquiste più disperate è quella dell'indagine caratteriale. Bisognava quindi trovare un possibile punto di contatto con i suoi interessi per fare perno su questo e cominciare così una prima primitiva relazione che avrebbe con il tempo potuto dare i suoi frutti (naturalmente è del tutto irrilevante che anche voi, ad esempio, vi piaccia realmente andare a cavallo, basta dire che avete vinto per due anni di seguito il Palio di Siena...). Chip viene così a sapere che la ragazza, il cui nome è Melinda (non faccio commenti giusto perché anche voi in quanto a nome siete conciati maluccio), è la presidentessa di un circolo informatico denominato Bit Busters i cui scopi precisi non vengono ulteriormente precisati, ma come già detto questo non ha alcuna importanza, Chip deve assolutamente riuscire a diventarne un membro punto e basta. E cosa bisogna fare per diventare un membro di un'associazione? E' ovvio, superare la prova d'iniziazione! In questo caso specifico la nuova recluta dovrà affrontare con esito positivo tutti e 144 i livelli di difficoltà crescente con lo scopo di raccogliere in ognuno di essi entro un certo tempo limite un numero prestabilito di chip prima di potere accedere all'uscita. Ovviamente le cose sono e vengono progressivamente complicate dalla presenza di numerosi enigmi e trabocchetti che dovrete risolvere con una certa destrezza (dovrete trovare la chiave giusta per aprire determinate porte, scovare dei passaggi segreti nei muri, azionare certi interuttori, risolvere il problema del ghiaccio, del fuoco e dei nastri magnetici, spostare certi blocchi di pietra, fare attenzione alle svariate creature ostili...). Prima di cominciare potrete però posizionarvi su di un'icona a forma di punto esclamativo la quale vi permetterà di leggere alcuni puntuali suggerimenti sulla strategia da adottare lasciatevi dalla bella Melinda, le sarete solamente simpatici oppure... Credo proprio che vi convenga davvero fare di tutto per arrivare fino alla fine, ricordatevi sempre che ogni gettata è persa!!!

PRESENTAZIONE 69%
Confezione gigante assolutamente immotivata, codici per riprendere dall'ultimo livello affrontato.

GRAFICA 68%
Nel complesso abbastanza colorata, ma poco dettagliata e con un scrolling mediocre.

SONORO 73%
Un motivetto simpatico vi accompagnerà durante il gioco.

APPETIBILITA' 70%
Sul Lynx ha avuto un buon successo...

LONGEVITA' 73%
... E anche in questo caso 144 livelli non sono pochi.

GLOBALE 71%
Lontano dall'eccellenza non lo si può nemmeno etichettare come una boiata clamorosa, un "buon giochetto".

BASEBA STAR PROFESSIO

Lo so, lo so, è uno sport che in Italia si conosce poco, è vero; però all'estero ne vanno pazzi, in America soprattutto, e quale potrebbe essere lo sprone migliore per imparare a giocarlo se non quello di videogiocarlo?

Beh, ora grazie al Neo Geo potrete giocare come dei pazzi furiosi a Baseball, a mo' di Tommy, e nel frattempo potrete sbavare guardando la grafica stupenda e ascoltando il sonoro galattico.

Naturalmente non pretendo che conosciate le regole del baseball alla perfezione (a meno che non seguiate Tommy su Italia 7 appena prima di USA TODAY!) e quindi vedrò di spiegarvele un po'.

Allora, lo scopo è quello di fare punti (ma no!?!) e magari anche battere gli avversari. La partita si divide in un certo numero di innings, che sono i "tempi". Le squadre giocano in attacco per un inning sì e uno no, e lo stesso vale per la difesa. L'attacco è costituito dai battitori che devono appunto battere il lancio del lanciatore, preferibilmente fuori dal campo facendo "home run" e aggiudicandosi automaticamente tanti punti quanti sono gli uomini in attacco sulle basi. Se invece non fa

"home run" deve cominciare a correre come un matto in prima base prima che la palla venga lanciata all'uomo che ci sta vicino che poi dovrà toccare il giocatore avversario, come in "ce l'hai", e se ha tempo potrà anche correre alla seconda e alla terza se no si deve fermare per non finire fuori. Se riesce ad arrivare fino alla casa base senza essere eliminato se-

Da un po' di tempo a questa parte, il baseball sta diventando una delle mie attività preferite, in effetti mi basta guardare un cartone animato qualsiasi per mettermi in testa che quello è il mio sport ideale, cosa volete farci, sono un malato mentale. Ad ogni modo, visto che sono nel "mood" giusto mi posso permettere di dire che è veramente un gran gioco, stupido ma serio allo stesso tempo e soprattutto molto particolareggiato. L'attenzione per il dettaglio è impressionante, figuratevi che ogni squadra ha il suo allenatore disegnato diversamente! La grafica è molto "tonda" e il sonoro è iper-realistico, un gioco così io non lo avevo mai visto!

gna un punto.
Lo scopo della difesa è innanzitutto quello di non farsi fare punto, ma co-

me? Beh, innanzitutto il lanciatore deve far di tutto per non far prendere la palla al battitore e chiaramente la deve lanciare con una forza senza precedenti (vedasi Tommy) tirandogliela a una distanza decente e non tentando di beccare tutti gli spettatori. Se il battitore manca la palla per tre volte viene eliminato e de-

vono essere eliminati tre giocatori per passare al prossimo inning. Se il battitore invece prende la palla deve semplicemente sperare che lui o uno dei suoi compagni prenda al volo la palla per eliminare il battitore, se invece la palla tocca terra deve riuscire ad eliminarlo facendo un po' di caos con i giocatori della sua squadra e dicendo un sacco di parolacce all'arbitro (nella speranza che non lo elimini).
Prima però di poter fare tutto questo dovrete scegliere una squadra tra le tante disponibili con tanto di mascotte strana, dopodiché dovrete scegliere il campo al coperto o all'aperto e cominciare appunto a giocare.
Durante il gioco potrete osservare l'azione da due punti di vista, uno da dietro il battitore (chiunque voi siate) e una da un'ipotetica telecamera sopraelevata per vedere tutta l'area di gioco. Più di così cosa volete, giocare davvero sul campo? Ma no, che tanto non diventate Tommy anche se vi sforzate!

PRESENTAZIONE 91%
Opzioni molto esaustive e aspetto globale 'cinematico'.

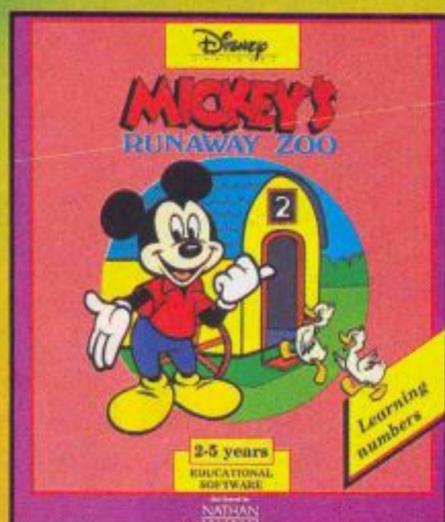
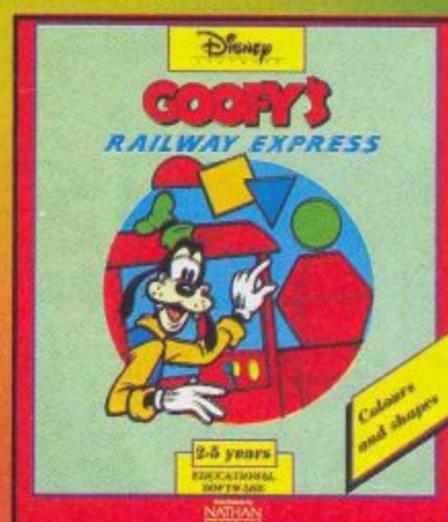
GRAFICA 97%
Oooh, ma come è grosso il tuo sforzo!

SONORO 95%
Tutto digitalizzato (o quasi).

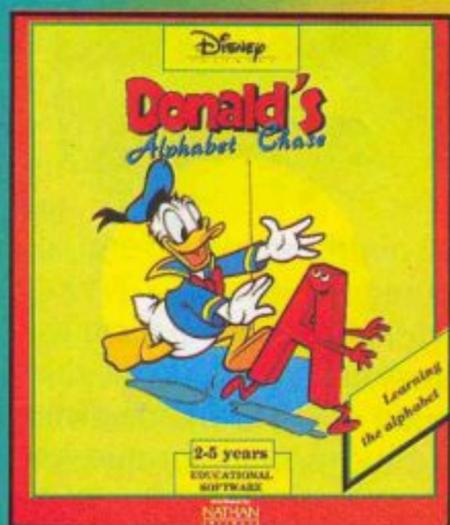
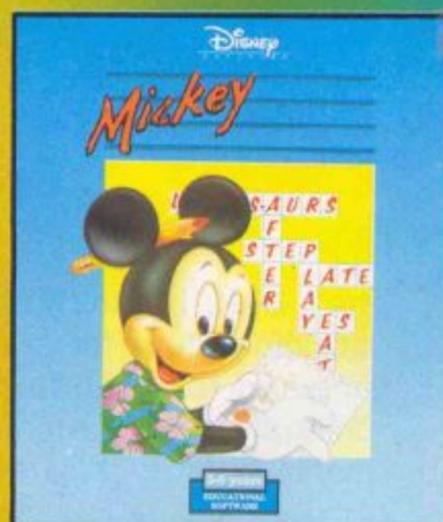
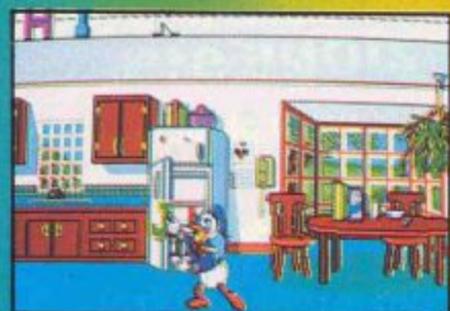
APPETIBILITA' 90%
Lo sport (di qualsiasi genere) è sempre un grande richiamo qui in Italia...

LONGEVITA' 92%
Se vi piace il baseball, non ve ne staccherete!

GLOBALE 95%
Strawow!

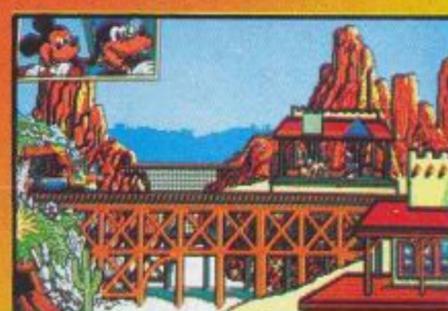
PRESENTA
I SUOI PROGRAMMI EDUCATIVI
IMPARARE GIOCANDO

I NUMERI

I COLORI E LE FORME

LE LETTERE DELL'ALFABETO

UNA GAMMA DI
SOFTWARE EDUCATIVO
ADATTO ALLE NECESSITA' DEL BAMBINO

GIOCARE CON GLI EROI DI WALT DISNEY
FAMILIARIZZARSI CON IL COMPUTER
SCOPRIRE LE BASI DELL'APPRENDIMENTO

LA LETTURA E L'ORTOGRAFIA

PAPERINO IMPARA L'ALFABETO

Grazie a questo gioco magico, il bambino impara le lettere dell'alfabeto mentre si diverte. Personaggi birichini a forma di lettere si nascondono in casa di Paperino. I bambini possono aiutare Paperino a trovare i nascondigli battendo sulla lettera corrispondente della tastiera.
DA 2 A 6 ANNI

LO ZOO DI TOPOLINO IN LIBERTA'

Con questo programma il bambino impara a distinguere i numeri, giocando a nascondino con gli animali dello zoo. Il gioco consiste nell'aiutare Topolino e Pippo a rintracciare gli animali che sono scappati, battendo sui tasti corrispondenti ai nascondigli numerati.
DA 2 A 6 ANNI

IL RAPIDO DI PIPPO

I bambini sono invitati a salire a bordo del treno di Pippo per imparare i colori e le forme.
Sei scenette, che si succedono al ritmo di una fantastica animazione magica, sviluppano l'osservazione ed i riflessi del bambino.
DA 2 A 6 ANNI

IL CRUCIVERBA DI TOPOLINO

Con questo gioco i bambini, aiutati dai personaggi di Walt Disney, imparano a creare e a stampare i cruciverba.
Grazie ad una serie di enigmi da risolvere insieme a Topolino, Paperino e Pippo, il bambino impara a sviluppare le sue capacità di riflessione, migliorando il linguaggio.
DA 6 A 8 ANNI

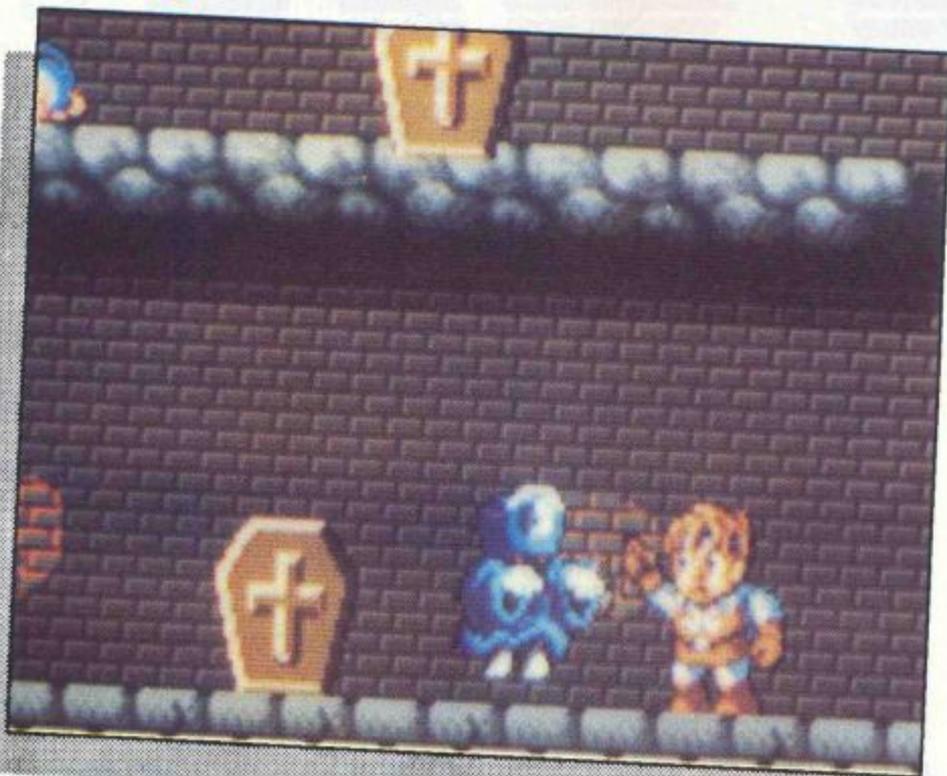
Questi giochi sono disponibili nelle versioni seguenti:
IBM PC e compatibili, Atari ST, Amiga, Amstrad CPC, Spectrum, Commodore 64.

Distribuito da:

The legend of HERO TONMA

Ecco un'altra bella conversione da Coin-op firmata Irem per il NEC. Giocabilissimo anche se non originalissimo (anzi direi ben poco originale), The Legend Of Hero Tonma ha il grandissimo pregio di avere una grafica davvero superlativa.

La versione "da casa" sul Nec rispetta fedelmente quella del coin-op, e devo ammettere che come conversione è davvero riuscitissima. Se ci fosse un "fattore conversione" da votare, gli darei un bel 95%, e questo può dire già molto sul gioco in questione.

Per chi non lo sapesse si tratta di un Platform game che ha come protagonista un eroe un po' grassoccio che ha il compito di attraversare un'isola zeppa di pericoli per ammazzare il solito supercattivone e liberare l'altrettanto solita principessa. Per districarsi tra i pericoli di cui sopra basterà semplicemente puntare il dito dell'eroe contro i nemici e subito si sprigionerà una scarica elettrica che sterminerà tutti! Hi Hi Hi... potessi avrela anch'io... Sfortunatamente però non tutti i nemici sono così deboli fisicamente, anzi, la maggior parte di loro richiederà una massiccia dose di fuoco, ecco così che tornano utili i power-up che vi permetteranno di blastare a destra e a manca con "piccole armi" come palle di fuoco, granate, proiettili enormi e così via, sempre ovviamente puntando il dito.

Lo so, lo so, non c'è tantissimo da fare, ma vi garantisco che il gioco è così... giocabile che vi appassionerà tantissimo, anche se all'inizio sembra un po' difficile. Scrolling a otto direzione, sottosezioni capeggiate da piccoli mostri e le mille cose che incontrate in un platform game... cosa volete di più?

Chi ha avuto modo di giocarlo in sala giochi sa che Tonma è un platform coi fiocchi, chi non lo ha visto invece lo sa adesso. La grafica è molto fedele all'originale, con tanto di bambino grassoccio che salta, corre e punta il dito. A voler fare i difficili c'è da dire che è un po' difficilotto, resta il fatto però che questi giochi non costano poco e finirli in fretta non è certo il massimo della vita.

PRESENTAZIONE 76%
Boo, non me lo aspettavo, solo due opzioni...

GRAFICA 89%
Molto simile all'originale, non c'è che dire.

SONORO 78%
Ah! ah!...

APPETIBILITA' 87%
Inizialmente troppo difficile, potrebbe scoraggiare.

LONGEVITA' 90%
La pratica è senza dubbio utile, e il gioco merita di essere visto tutto.

GLOBALE 88%
Un buon platform, no di certo qualcosa di nuovo, per quanto riguarda il cioccolato...

DICK TRACY

A me Dick Tracy ha esaltato un sacco. La storia del film non sarà stata una cosa eccezionale, forse un po' scontata (ma il finale non me lo aspettavo così!), ma comunque fra la fotografia e i costumi sono rimasto sbalordito. Ovvio che stessi aspettando il gioco come un forsennato, e la versione per il Mega Drive non poteva certo deludermi. Così mooolto trepidante ho inserito la cartuccia nella console e ho spostato la leva d'accensione su ON. Eccolo, è lui, Dick Tracy!!!

Il gioco segue la trama del film, proponendone diverse sezioni in chiave arcade. La sezione principale (che è quella che si gioca più spesso) vede il nostro eroe con l'impermeabile giallo banana armato di una pistola e di un mitra farsi strada attraverso la notissima città di Dicktracyville tentando nel frattempo di scoprire e successivamente sventare il piano criminoso del noto gangster Big Boy. L'azione è visualizzata lateralmente con Dick in primo piano e tutta una masnada di malviventi colorati in modo molto sgargiante che gli saltano addosso da destra e da sinistra e che possono essere "dispatchati" tramite un colpo di pistola o una bella cartella assestata che a quanto pare è efficace tanto quanto un bel colpo di rivoltella: probabilmente Dick Tracy ha fatto palestra da quando aveva un anno e si ritrova addosso una potenza assolutamente fuori dalla norma!

Il mitra invece entra in gioco solo quando si mostrano sul fondale altri malviventi, troppo lontani per essere colpiti da un pugno (tranne che da Mr. Fantastic) o da un impreciso proiettile di pistola (anche se per essere onesti anche il mitra è piuttosto impreciso, visto che si muove in continuazione).

Usando il mitra però bisogna stare molto attenti a colpire semplicemente i malviventi e non tutto quello che li circonda come vetrate di negozi, finestre, idranti, auto e così via anche perché dovete ricordare che

Non avrei mai pensato di dover dire qualcosa di positivo sull'investigatore più furbo della galassia (per la serie "non facciamoci notare" ecco un magnifico impermeabile giallo banana), invece eccomi qua a parlar bene di questo gioco. Senza dubbio non è il migliore che abbia mai visto, altrettanto senza dubbio però posso dire che è molto giocabile e discretamente vario e, cosa più importante, si rifà bene a quello che tuttosommato è un personaggio interessante anche se non eccelso. L'idea del mitra funziona molto bene ed è spesso più divertente far saltare finestre e idranti piuttosto che evitarle. Ultimo fattore positivo, il grado di sfida: pur non essendo impossibile non riuscirete a finirlo tanto presto, a meno che non vi ci mettiate un giorno intero — e tra parentesi, fareste anche una cosa assai stupida perché avreste comprato il gioco per niente.

il vostro compito è quello di servire la giustizia e NON la violenza!.
Una ulteriore sezione vede Dick sempre visto lateralmente questa volta però senza né pistola né mitragliatore ma solo pugni.
Terza e ultima fase principale è quella ambientata in auto, dove troviamo il nostro giallissimo eroe "aggrappato" a un'auto della polizia (anche se per me stava più comodo e sicuro dentro) che deve difendersi dai criminali che sopraggiungono in auto, armato del solito duo pistola-mitra.
Alla fine di ogni quadro Dick si dovrà confrontare via via con uno dei cattivoni del gioco, comincindo da Itchy e continuando con The Brow, Lips, Shoulders, Pruneface, Flattop e Big Boy stesso.
Eliminato il boss si potrà cimentare in un livello bonus dove, sparando alle sagome "cattive" e lasciando stare quelle "buone", potrà guadagnare non vite ma addirittura crediti. Mamma mia, quanto c'è da fare in questa città!

PRESENTAZIONE 80%

Opzioni a volontà, e niente altro.

GRAFICA 91%

Sprites molto grandi e veloci, belli i colori anche se nel complesso poco varia.

SONORO 79%

Una serie di colonne sonore abbastanza inutili.

APPETIBILITA' 78%

Dick Tracy non è certyo un gran richiamo...

LONGEVITA' 90%

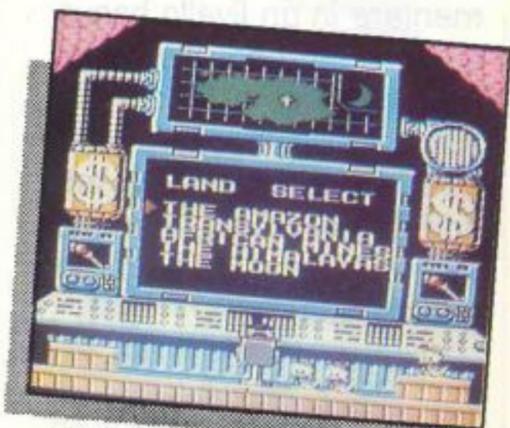
Il gioco però è molto giocabile e discretamente originale.

GLOBALE 89%

Molto bello, vale più di un'occhiata.

Avete presenti quelle serie di cartoni animati che fanno sempre vedere sulla RAI dove Paperone è molto poco tirchio, Qui Quo e Qua sono degli angioletti, Paperino si è arruolato in marina e i tre bassotti sono stupidi da far paura? Bene, quella serie (alquanto discussa sia per la qualità sia per i personaggi "trasfigurati" - almeno secondo i nostri canoni) ha ispirato questo gioco.

Duck Tales o non Duck tales, in questo gioco troviamo Paperone alle prese con quello con la quale è sempre alle prese: il denaro. Lo Zione infatti ha fatto costruire a Archimede un maxicomputer capace di segnalare tutti i tesori esistenti sulla terra non ancora rivendicati e ha preso la ferma intenzione di recuperarli tutti per poi riconvertirli in moneta sonante.

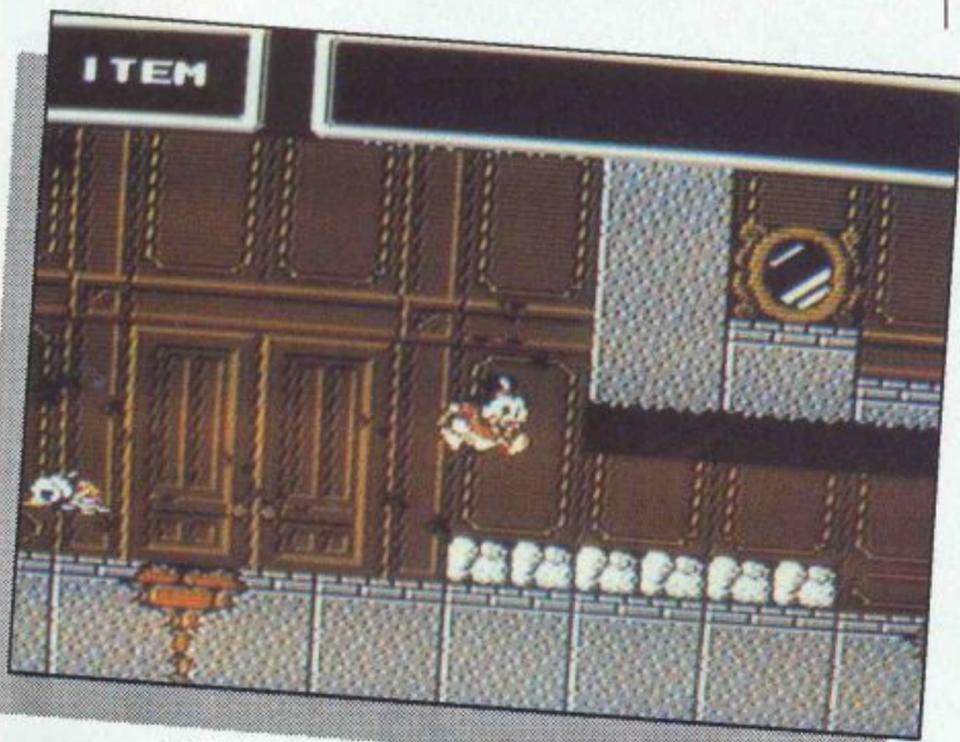
I tesori, si sa, non sono cose che crescono sugli alberi; ecco infatti che tutto quello che riesce a trovare il megacomputer sono quattro tesori sulla Terra, più un tesoro sulla Luna.

Ben presto Paperone si mette all'opera, ma ecco che ci si accorge che le cose non sono così facili come sembra: per ottenere il primo tesoro, lo scettro del Re Inca, dovrà vedersela con scimmioni, serpenti, piante carnivore, indigeni, api giganti e cose del genere in quel dell'Amazzonia, senza contare l'antico guardiano posto in difesa del tesoro dagli Inca. Ovviamente, recuperare gli altri tesori sarà molto più difficile: per arrivare alla Moneta dei Regni perduti dovrà affrontare un maniero in Transilvania infestato da tutti i mostri possibili e immaginabili, ovvero mummie, scheletri, fantasmi e così via. Qui però oltre al tesoro dovrà recuperare anche una chiave per poter accedere alla prossima sezione, le miniere africane. Sembra infatti che in quella zona si nasconda il prezioso Dia-

mante Gigante del Centro della Terra, un tesoro favoloso.

Dalla calda africa al gelido Himalaia il passo è breve: qui lo Zione si dovrà confontare con capre, conigli (!), ragni giganti e così via per poter arrivare alla Corona di Gengis Khan. Come ultima fatica infine si dovrà spostare sulla Luna per recuperare il Formaggio verde della giovinezza, questa missione però richiede ancora una volta una chiave nascosta chissà dove. Inoltre, sempre sulla luna, se troverete un radiocomando potrete usarlo per chiamare Gizmo Duck, una specie di supereroe robotico che vi permetterà di progredire ulteriormente nello scenario.

Queste cinque missioni a prima vista possono sembrare alquanto impossibili, vista e considerata l'età di Paperone, ma niente paura! Sotto sotto infatti è ancora vispo e arzillo come un giovanotto, e ha a disposizione alcune abilità che possono tornare davvero utile. Ad esempio, può correre discretamente veloce ed è capace di spiccare balzi non indifferenti, ma il vero pezzo forte è costituito dal suo bastone che può usare come mazza da golf per colpire macigni e così via ed ottenere altrettanti "proiettili" da utilizzare contro i nemici e può utilizzarlo come pogo, quest'ultima possibilità è molto utile visto che gli permette di atterrare in testa ai nemici e causare un bel po' di danno e permette di aumentare l'altezza dei salti.

Purtroppo però il pogo risulterà poco utile nella zona Himalaiana, visto che se lo userete vi bloccherete nella neve.

Ad ogni modo, se riuscirete a completare le cinque missioni vi ritroverete a lottare contro un super-cattivone che farà di tutto per prendersi i tesori, quindi state attenti!

Dagli stessi programmatori di Mega Man, ecco qui una cartuccia molto valida che non sfigura neanche accanto al secondo episodio del gioco succitato. In effetti Duck Tales è un gioco molto curato e divertente e può vantare una animazione e una grafica veramente eccellenti. L'azione stessa poi è molto fluida e il tipo è quello sempre valido, non dimentichiamoci poi che non è facilissimo e vi terrà impegnati per un bel po'.

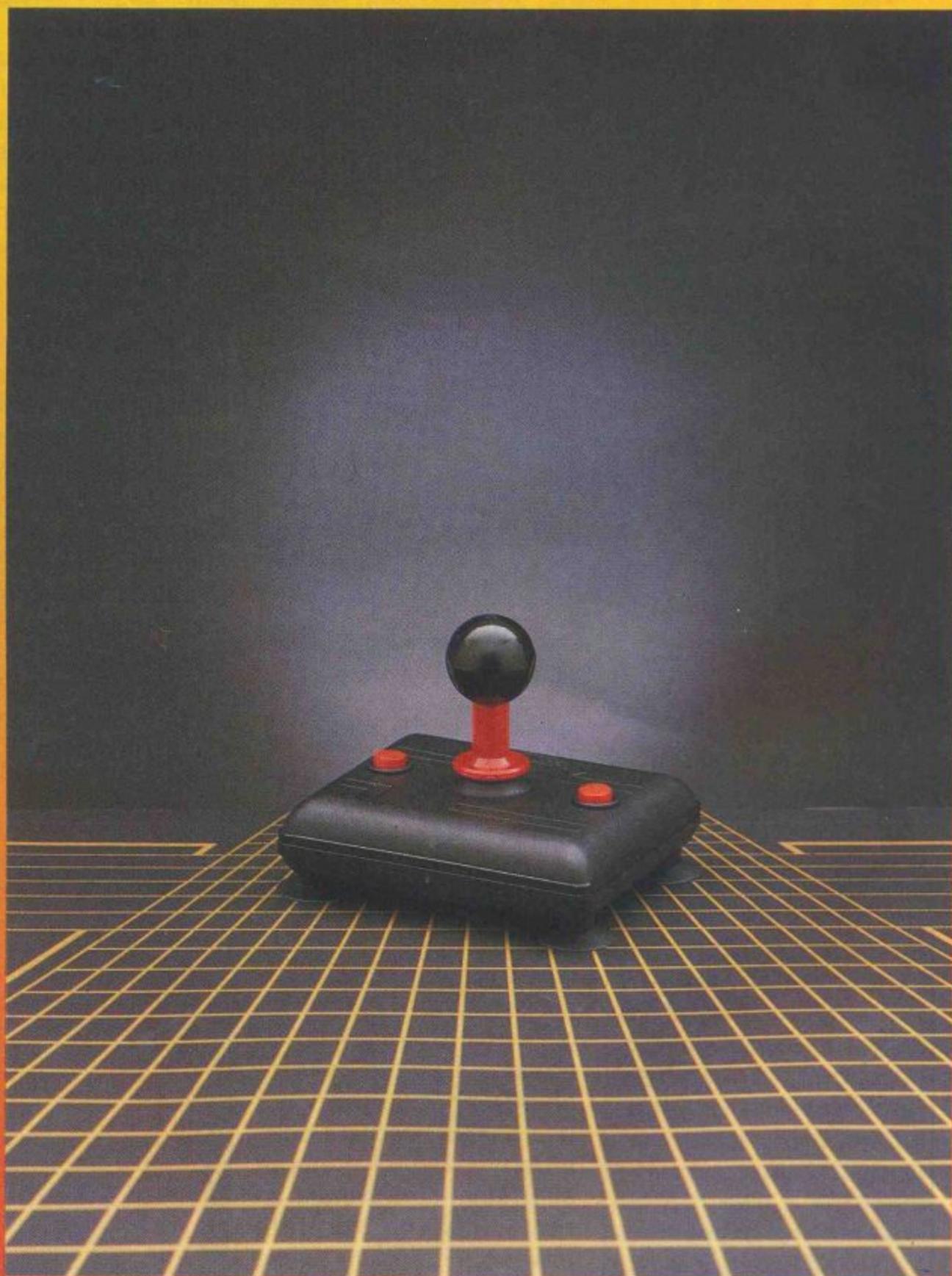
PRESENTAZIONE 88%
Manuale molto curato e poche, essenziali, opzioni. Aspetto generalmente buono.

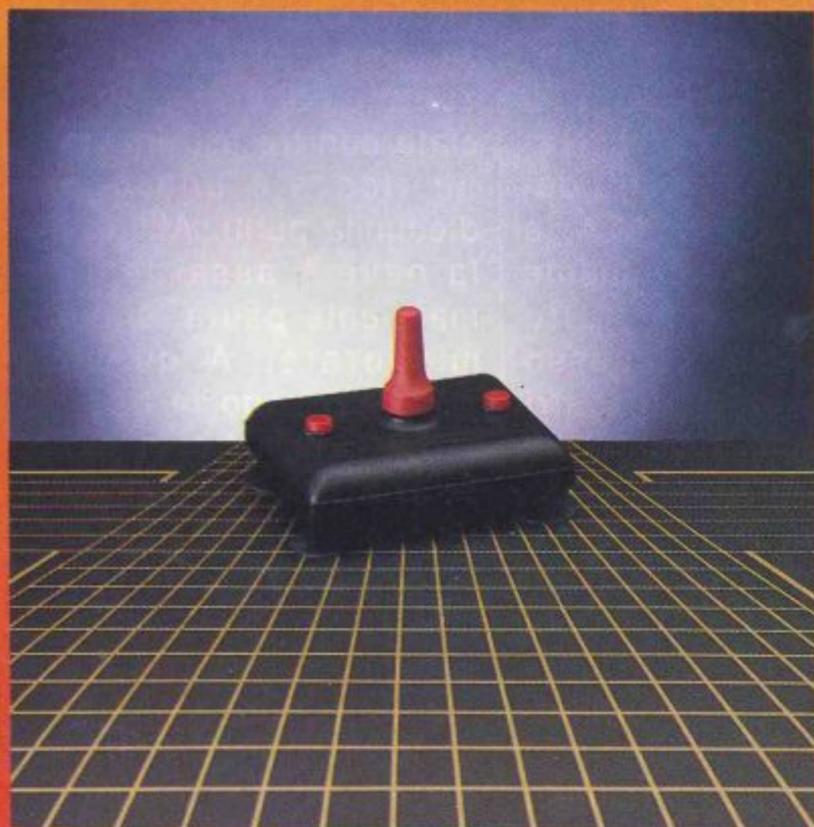
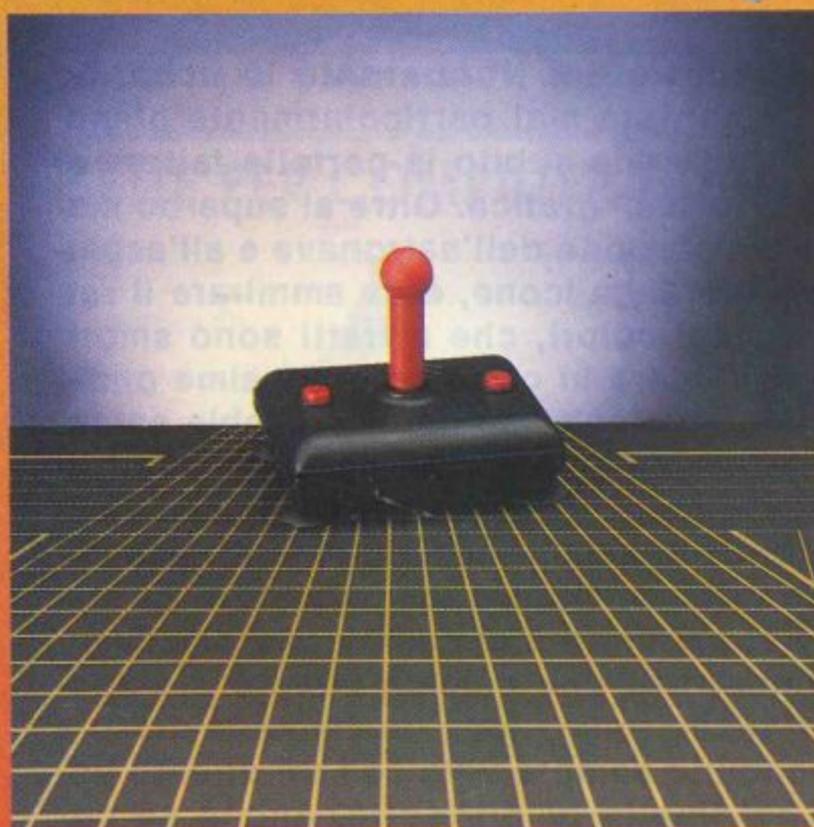
GRAFICA 90%
Sprites nitidi e animazione molto bella.

SONORO 78%
Un paio di musichette non esaltanti e effetti abbastanza blandi.

APPETIBILITA' 88%
A chi non piacciono i platform?

LONGEVITA' 94%
Le cinque missioni non sono facilissime, e chi vi dice che non ci giocherete ancora una volta finite?

GLOBALE 89%
Un platform game molto bello e dall'ambientazione accattivante.

REGALATI UN JOYSTICK ALBERICI

Koala-VII°

Albatros-Ball

Albatros

IN VENDITA NEI MIGLIORI NEGOZI

KIXX PER C 64 CASS. L. 9.500

64

DELTA

DA qualche parte, laggiù nello spazio profondo, qualcuno ci odia. Mi riferisco al retrobottega di qualche mondo di infimo livello, una zona che sulle carte astrali non è nemmeno mappata ed è nota solo come DELTA. Ora, voi siete un pilota di quelli spericolati, ossia uno di coloro che non perdono occasione di rischiare la pellaccia tuffandosi in smargiassate varie: parlando con il Grand'Ammiraglio della flotta vi siete lasciati sfuggire qualche parolina di troppo (la vodka spaziale ha colpito ancora), per cui adesso dovete imbarcarvi. Naturalmente, la vostra destinazione è DELTA, e altrettanto naturalmente dovete scoprire tutto quello che è successo alle astronavi terrestri che si sono avventurate lì nel loro ultimo viaggio. Dopo l'ultimo balzo a velocità luce, entrate a velocità ridotta nella "zona calda", per trovare una calda accoglienza a base di proiettili di plasma. E qui comincia la vostra lotta per la vita...

Che stile! Nonostante lo schermo non sia mai particolarmente pieno, noterete subito la perfetta fattura di tutta la grafica. Oltre al superbo movimento di rotazione dell'astronave e all'aspetto futuristico delle icone, è da ammirare il raffinato uso dei colori, che a tratti sono smorti per poi esplodere in certe coloratissime ondate. Dal lato musicale le vostre orecchie saranno riempite nientemeno che dai capolavori di Rob "prezzemolo" Hubbard (UAO! Sforzo liquido! - NdBalle Spaziali), ossia una vittoriosa colonna sonora nei titoli e un caricatore da nastro che vi permetterà di cambiare a piacimento i parametri di una musica mentre sta suonando. Il gioco in sé vanta un elegante demo e una giocabilità sempre viva con un attento dosaggio nel livello di difficoltà, anche se per giocare come si deve dovrete fare un certo sforzo mnemonico per rammentare le disposizioni delle ondate aliene più pericolose. Forse ai più bravi non durerà tantissimo, ma c'è una certezza: è una vera vitamina per il C64, e se a questo prezzo non lo comprate non siete degni di possedere il vostro glorioso amico a 8 bit.

Delta è fondamentalmente uno sparammazza a scorrimento orizzontale, dove incominciate con tre astronavi e ne ricevete una ogni diecimila punti. All'inizio la nave è assai lenta, ma niente paura, si può migliorare. A questo scopo ci sono in basso otto icone che vi mostrano lo stato dei potenziamenti che sono installati a bordo e i soldi che avete. Nell'ordine, abbiamo la velocità (cumulabile fino a quattro punti, dopodiché si riparte da capo), i proiettili (fino a tre), il fuoco a croce, l'"arma pesce"

(un doppio siluro che moltiplica la potenza di fuoco), un modulo rotante attorno alla nave, un convertitore di spaziotempo (rallenta i nemici), e infine il Super Scudo. Nell'ordine, il loro prezzo va da uno a sette crediti interstellari, e ne guadagnerete uno per ogni ondata totalmente distrutta. In punti ben precisi delle zone siderali che affronterete ci sono speciali astrobotteghe dove potrete raccogliere l'arma che vi interessa passandoci sopra, ma attenzione: potete comperarne solo una alla volta, e dopo ogni astrobottega i crediti tornano a zero; le ultime quattro aggiunte, poi, durano solo un certo tempo, e sul più bello vi pianteranno in asso. Ora che sapete tutto, allacciatevi le cinture, tuffatevi in mischia e tornate vincitori: il Grand' Ammiraglio vi aspetta!

PRESENTAZIONE 88%
Istruzioni striminzite come si deve a un budget ma gran bel mixer nel caricamento.

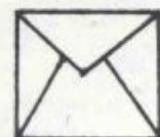
GRAFICA 90%
Curatissima, tutt'ora molto valida.

SONORO 96%
Grandiosa musica nello schermo dei titoli e stranissima quella durante il gioco.

APPETIBILITA' 91%
E' Delta, ricordate?...

LONGEVITA' 92%
Non troppo facile, non esageratamente difficile: quasi perfetto.

GLOBALE 94%
Non averlo è quasi un'eresia, figuriamoci a questo prezzo!!!

Ho sempre pensato che Delta fosse uno dei migliori spara-e-fuggi mai visti per il C64, vuoi per la grafica altamente spettacolare (per i suoi tempi) e vuoi per il sonoro realizzato da RH, che adesso si può ascoltare quasi solo su megadrive. A parte questo, bisogna ammettere che è un bel po' difficile e non riuscirete a finirlo molto presto (a meno che voi non lo abbiate già comprato), senza contare poi che per finirlo in senso fisico ci vuole un bel po' di tempo, non è mica corto! Buono il caricatore, stranissima la musica "in game".

FIGHTER
BLASTER
Senza rivali anche nel prezzo
FIGHTER
6
MICRO-SWITCHES
L. 11.900
BLASTER
8
MICRO-SWITCHES
L. 17.900
LEADER
DISTRIBUZIONE
Dutch and Dutch

RI-CREANDO CREATURE

Ebbene sì! A non troppi mesi dall'uscita di quello che è stato da molti definito il miglior gioco originale dell'anno i fratelli Rowlands sono tornati in attività intenzionati a realizzarne entro breve termine l'attesissimo seguito; ovviamente stiamo parlando di CREATURES II! Proprio come accaduto con il suo predecessore anche questa volta vivremo in compagnia del diario dei programmatori questi lunghi mesi di sviluppo che ci permetteranno di seguirne le evoluzioni giorno dopo giorno. I protagonisti ormai gli dovreste conoscere, sono sempre quelli dell'Apex Software e cioè John Rowlands alla programmazione con suo fratello Steve alla grafica e sonoro, il tutto con la supervisione di David Birch responsabile Thalamus. Sotto a chi tocca!

Giovedì 24 Gennaio

JOHN: Basta! Non ne posso proprio più di tutte queste Creature. Durante le ultime sette settimane che hanno portato alla conclusione del gioco ho dovuto trascorrere così tante notti insonni che credo di aver dormito non più di 22 ore in totale delle 268 disponibili! Ma ovviamente l'ho sopportato egregiamente, sono un professionista io... (Le ultime parole famose! dopo un primo assegno con le royalties sulle vendite del gioco le cose cambiano, succede sempre così, ndMax).

Uno dei più grandi vantaggi di lavorare a Creatures II è che in questo caso posso fare riferimento ad alcune routine che avevo già utilizzato in precedenza, non che sia particolarmente pigro (figurati...), certo che non dover cominciare sempre dal nulla è tutta un'altra cosa. Ad esempio per quanto riguarda alcune animazioni, l'utilizzo delle armi, le collisioni, etc, in tutti questi casi l'esperienza precedente risulterà indubbiamente molto utile. Di conseguenza una volta che mi sarò sbarazzato di tutto quello che non potrà più servirmi in seguito sarò nelle condizioni ottimali per cominciare finalmente Creatures II.

STEVE: La struttura del gioco non sarà, come d'altronde era prevedibile, completamente differente da quella di Creatures (altrimenti lo avrebbero chiamato con un altro nome, non vi pare?), troverete infatti anche questa volta le stanze delle torture alla fine di ogni livello e anche una fase d'intermezzo di cui mi sto occupando proprio adesso.

L'idea è che Clyde debba inseguire una piccola creatura tondeggiante evitando rocce, precipizi e simili; una volta catturata la strapazzerà per bene ottenendo in cambio un sacco di cose utili. La sezione dovrebbe usufruire addirittura di uno scrolling parallattico, i personaggi sono già quasi pronti e così quando John avrà finito di sistemare le cose vi potrò dire che effetto fa.

Lunedì 28 Gennaio

JOHN: Dopo un'attenta cernita ho liberato la memoria di tutto il superfluo, la cosa non è stata poi troppo complicata. Il secondo passo è stato quello di rivedere il pannello di status collocato in basso allo schermo, non voglio troppi confini a limitare il raggio d'azione, così le vite rimanenti e il punteggio saranno visualizzati sempre in sovraimpressione; Steve dovrebbe aver già disegnato i caratteri e quindi non mi rimane che piazzarli al loro posto, li ho trattati come degli sprites facendoli ondeggiare un pochettino in modo da garantire un effetto molto piacevole (nauseante direi, ndt).

STEVE: Ho lavorato ancora alla fase d'intermezzo; ho messo Clyde dentro ad una macchina sportiva, ma c'è un fondale particolare che necessita di sette o otto sprites, ho provato ad utilizzarne solo tre espansi verticalmente, ma il risultato non mi soddisfaceva e così ho lasciato perdere. Visto però che John è ancora alle prese con lo scrolling, ho piantato lì il tutto per un po' e cercare qualche cosa d'altro da fare, ce ne sono così tante! Alla fine ho ideato il primo schermo di tortura, l'avevo già in mente da un po' di tempo comunque, troverete un povero piccolo Fuzzy (quelle indefinibili creaturine pelose che caratterizzano il gioco) legato su uno spiedo in procinto d'essere

arrostito, ovviamente dovete spegnere il fuoco, ma come? Vi dico solo che un corretto utilizzo dei palloni vi sarà d'aiuto.

Mercoledì 30 Gennaio

JOHN: Durante gli ultimi cinque giorni della fase di test di Creatures è saltato improvvisamente fuori un piccolo bug nella rilevazione delle collisioni, non si vede molto, ma ho deciso che il mio nuovo prodotto non dovrà contenerne nessuno, lo sfido apertamente a farsi vedere di nuovo se avrà il coraggio (parla con il bug, ndt)! Mi sono occupato poi della scritta "Get Ready", ho voluto riprendere la tecnica già utilizzata nella sequenza di fine livello di Retrograde, con un effetto ondulatorio che questa volta avrei applicato all'immagine riflessa. Ovviamente dovevo recuperarlo dal gioco, e la cosa non è delle più facili.

STEVE: Ho disegnato il primo schema delle torture e quindi mi sono occupato degli sprites, ci potrebbero essere anche degli alieni, vedremo se riusciranno a starci. Il colore dominante è il cyan (azzurrino con una punta di verde, ndt) con dell'eccellente vegetazione sullo sfondo e in primo piano. Nel frattempo mi sono venute alcune idee "simpatiche" per la morte dei poveri Fuzzy durante le torture: il malcapitato viene legato ad un palo con un sacco di cariche di dinamite attorno, arriva una crudele creature con un barile di polvere da sparo che abbandona proprio ai suoi piedi, ovviamente dopo aver acceso la miccia...

Oppure ce ne è un'altra in cui compare un cattivone con una mazza da baseball vicino allo sventurato Fuzzy, dopo un paio di colpi di prova vedrete che farà certamente centro... (Secondo me è matto da legare!).

Venerdì 1 Febbraio

JOHN: Ho praticamente ultimato lo scrolling parallattico per la fase d'intermezzo e mi sembra di aver fatto un buon lavoro. Considerati i dodici livelli e un'asta del telegrafo alta come tutto lo schermo è incredibilmente fluido. Vi devo però confessare che alla fine risulta assai poco giocabile, non c'è stato proprio nulla da fare, nonostante svariati giorni di lavoro, il tutto era solo molto bello da vedersi, ma per il resto non andava affatto, cosa ho dovuto fare a quel punto? Purtroppo sì, ricominciare il tutto!.

STEVE: Come vi ha già detto John abbiamo dovuto rivedere l'intermezzo nel tentativo di trovare il giusto compromesso fra grafica e giocabilità. Alla fine la nuova idea è quella di far salvare i loro piccoli amici (uso il plurale perché fa seguito al quadro della tortura e quindi sarete in compagnia del Fuzzy liberato) destinati a sicura morte facendoli rimbalzare in salvo. Il tutto ambientato in una foresta, una simile realizzazione dovrebbe creare molto meno problemi e risultare soprattutto estremanente divertente.

Lunedì 4 Febbraio

JOHN: Ho lavorato sodo per questo nuovo sottogioco, mi chiedo davvero se alla fine decideremo di mantenerlo. Ad ogni modo sarà sufficiente che soddisfi la metà delle nostre aspettative per essere sicuramente d'ottima fattura, l'importante è guardare sempre al meglio, se poi non ce la si fa... (parole sante, basta non accontentarsi troppo). Ho iniziato con collocare i fondali e quindi ho introdotto Clyde, siccome siete reduci dalla tortura abbiamo pensato di aggiungere anche il vostro nuovo amico. Nel pomeriggio mi sono occupato dei loro spostamenti in modo da collegarli alle pressioni del joystick, di solito l'animazione la aggiungo dopo. Ho sempre lavorato in questo modo, anche se si sarebbe potuto fare benissimo il processo inverso.

STEVE: La grafica di questa fase è ormai quasi ultimata, anche se credo che servirà ancora il mio aiuto per riempire quegli spazi che alla fine risultano sempre un po' spogli. Mi sono però annoiato di disegnare e così ho cominciato a preoccuparmi del sonoro ritrovando nell'armadio un sacco di musichette che potevano benissimo adattarsi, purtroppo nessuna di queste era ultimata e comunque per lo schema d'intermezzo si poteva fare di meglio, di conseguenza ho iniziato a comporne una nuova.

Giovedì 7 Febbraio

JOHN: La neve! No, non voglio far nevicare nel gioco, parlo sul serio, dopo circa tre anni finalmente è tornata la neve, ha cominciato ieri sera e ha smesso solo adesso. Inutile dire che non siamo riusciti proprio a trattenerci decidendo per un paio d'ore di riposo da dedicare ad una salutare battaglia con gli amici, troppo forte!

Tornando ai movimenti di Clyde e del suo compare si sposteranno solo orizzontalmente risparmiandomi ulteriori complicazioni, ho poi pensato di lasciare una minima inerzia nei cambi di direzioni in modo da proseguire per circa 32 pixel prima di poter invertire il moto. Vi potrà sembrare stupido, ma vi assicuro che risulta molto divertente.

Vale la pena ricordare adesso un'interessante conversazione con David alle ZZAP! Towers, dopo averci annunciato una nuova possibile versione su cartuccia del gioco (o meglio dei giochi) ci ha anche vivamente suggerito di aggiungere perfino una fase speciale da tipico shoot-em-up con Clyde che gira per il cielo con il suo jet-pack sparando agli alieni (mi sembra di aver già sen-

tito una storia simile, non pare anche a voi? Ndt). Ci abbiamo riflettuto a lungo e alla fine abbiamo deciso di farlo! (Anche perché in Retrograde ha dato un ottimo risultato, ndt). Così ho trascorso la notte a "rippare" le routines riadattabili da Retrograde; a proposito, sono in molti che ci chiedono di realizzarne il seguito, al momento ovviamente siamo fin troppo occupati, ma credo che potrebbe essere il nostro prossimo grande impegno.

STEVE: Nonostante un necessario bagno caldo per riprendermi dalla battaglia a palle di neve sono riuscito ugualmente a cominciare gli sprites per il noto schermo d'intermezzo occupandomi dei sedici frame di animazione rotatoria, più gli altri otto per il Fuzzy che si volta verso di voi.

I Creative Materials (che si stanno occupando delle versioni per Amiga e ST, ndt) hanno bisogno di tutti i personaggi, gli sprites, i movimenti degli alieni e soprattutto delle mappe molto accurate per ogni livello. Dopo aver speso un sacco di tempo per cercare di salvare ogni cosa su disco m'è venuta la brillante idea di eliminare le collisioni in modo da permettere a Clyde di arrivare senza problemi in ogni locazione, facile no? (Perché non ci spedite il trucco!) E così sono potuto tornare ad occuparmi della musica, ma non con un esito troppo convincente, probabilmente sono troppo distratto dalla distesa bianca fuori dalla finestra; alla fine sono tornato in giardino per costruire un bel pupazzo di neve, sembra la creatura che tira la corda nella seconda camera di tortura di Creatures, sono forse troppo vecchio per giocare con queste cose? Se è per questo allora lo sarei anche per occuparmi dei simpatici Fuzzy per tutto il giorno!".

CLYDE: Palle di neve? Yeah!

Lunedì 11 Febbraio

JOHN: "Ho recuperato nella loro integrità le routines utili che c'erano in Retrograde e quindi sto vedendo di trovare delle nuove e più indicate armi, in considerazione dei diversi protagonisti; ho riadattato anche la rilevazione delle spari nemici e il tutto mi sembra andare benone. Per testarlo ho creato alcuni alieni in mezzo allo schermo, alcuni sono composti addirittura da quattro sprite fusi insieme e ho così verificato come le esplosioni non fossero in questo caso adeguate alle nuove dimensioni, niente paura adesso è tutto OK. Tornando alla fase fra un livello e l'altro che nascendo dal nulla ci sta facendo penare di più vi assicuro che migliora a vista d'occhio ogni giorno che passa; Clyde e socio devono respingere i Fuzzy con degli scudi, mi sono quindi dovuto preoccupare che tutti i movimenti corrispondessero in maniera conseguente. Il problema consiste infatti nel calcolare la nuova direzione del Fuzzy dopo che questi avranno impattato con il vostro scudo in funzione della sua angolazione. Alla fine con una moltitudine di creature rimbalzanti per lo schermo ho dovuto definire il loro raggio d'azione, al momento compaiono semplicemente dall'altra parte dello schermo, ma farò in modo che se andranno a destra rimbalzeranno, mentre a sinistra troveranno finalmente la loro salvezza. Credo che tutto dovrebbe essere a posto molto presto.

STEVE: Ho deciso di interrompermi con la musica perché continuavo a ricominciare ogni volta senza mai trovare l'ispirazione giusta, ad ogni modo sono convinto che alla fine la tastiera musicale che abbiamo sulla scrivania mi verrà utile, non adesso però perché non ne posso proprio più! E così ho ripreso con gli sprites, in cima alla fase d'intermezzo ci sarà un mostro che comparirà con un Fuzzy in bocca per scaricarlo sdegnosamente giù dalla piattaforma più alta prima di scomparire dallo schermo e ritornare dopo pochi secondi con un nuovo sventurato fra le grinfie. Le animazioni sono ormai completate, mancano solo degli essere volanti che vi complicheranno ulteriormente le cose afferrando con i loro artigli i poveri Fuzzy. Sono veramente molto soddisfatto di come la sezione stia procedendo, incredibile a dirsi, ma riusciamo anche a seguire la tabella che ci eravamo prefissati!.

Purtroppo per questo mese abbiamo esaurito lo spazio disponibile, niente paura comunque perché nel frattempo i fratelli Rowlands proseguiranno imperterriti il loro gioco. Ci si risente il mese prossimo con la seconda parte del diario.

ATARI ATTACK

Il fenomeno Lynx prosegue con nuovi giochi e nuovi accessori che vengono annunciati di mese in mese. Ecco i dettagli esclusivi di Lemmings per il Lynx e altro ancora...

La grossa notizia questo mese è che sembra proprio che Dave Jones della DMA abbia intenzione di convertire il suo fantastico Lemmings (leggete TGM per delucidazioni) per il Lynx. L'Atari lo vuole. La Psygnosis ci sta pensando. Dave Jones lo vuole fare... Così è virtualmente certo che potrete vedere i piccoli suicidi che si dimenano sul vostro Lynx verso la fine dell'anno.

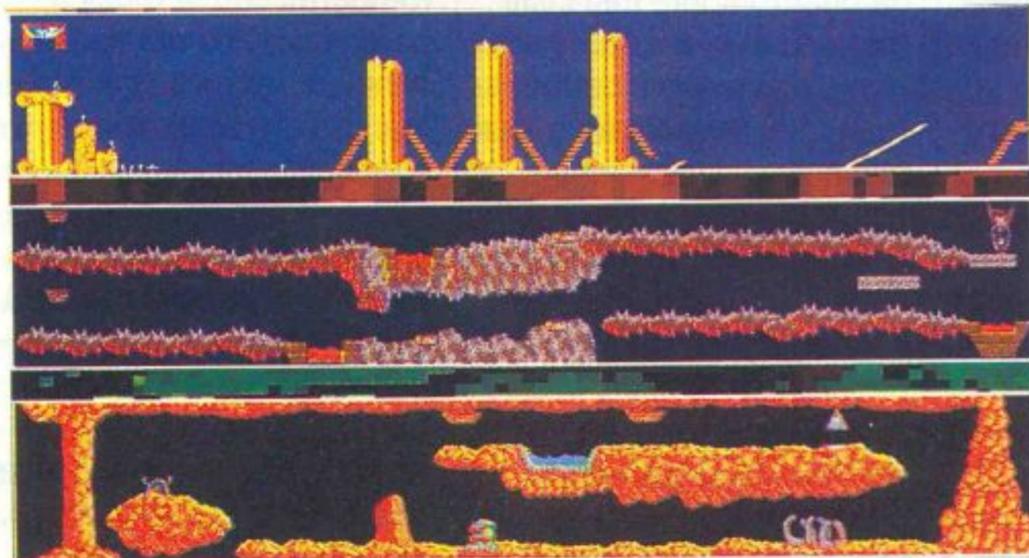
Dice Dave del Lynx: "E' una gran bella macchina — veloce, con un sacco di colori e uno schermo magnifico. Ho veramente intenzione di mettermi a programmarlo, visto che la maggior parte del suo hardware è basato sull'Amiga."

Nel caso vi siate persi la recensione di Lemmings su TGM, ecco come funziona. Nel mondo di Lemmings, centinaia di creaturine camminano avanti e indietro senza scopo. Sfortunatamente questo mondo è pieno di precipizi, laghi profondi, lanciafiamme, trappole, muri e così via. E visto che i Lemmings vanno avanti e indietro senza preoccuparsi di niente, è logico pensare che presto o tardi per un ostacolo anche irrisorio creperanno tutti.

Il vostro lavoro è quello di guidare i Lemmings da un livello all'altro e perdere meno omiciattoli possibile, magari sacrificandone un paio per salvarne una marea.

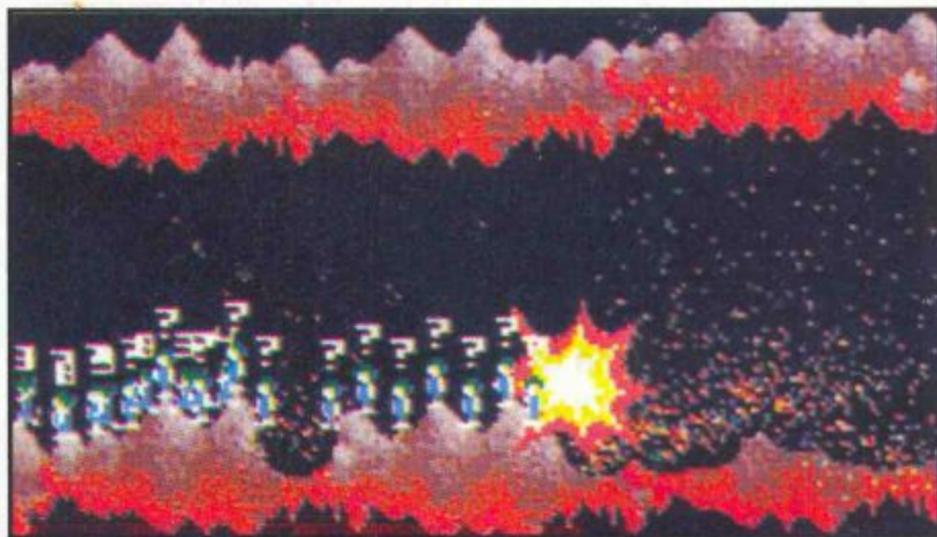
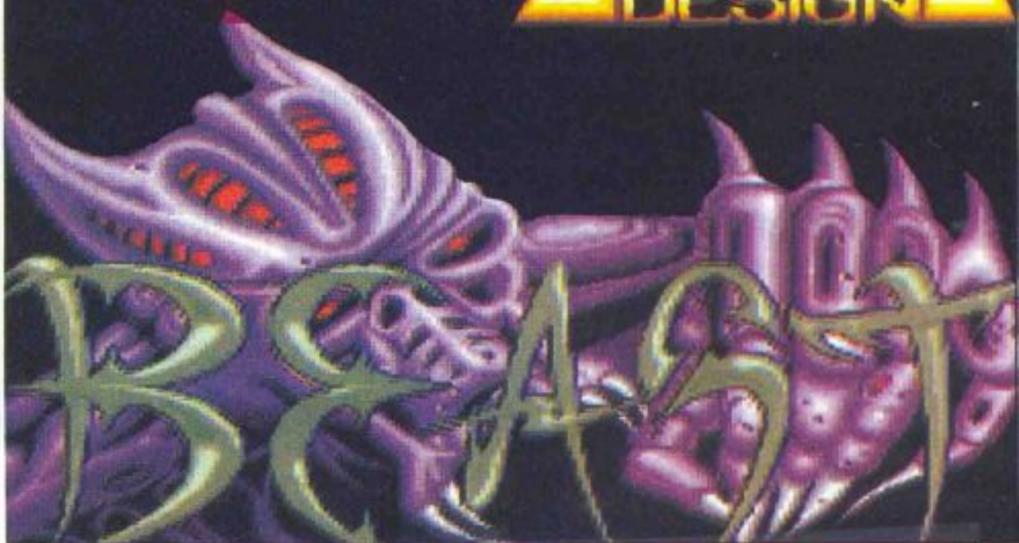
Il gioco è tremendo giocato in singolo, ed è orrendamente divertente giocato in doppio. State attenti a quando uscirà — potreste perdere il sonno!

Incidentalmente Dave ha anche intenzione di convertire quel classico che è Shadow of The Beast sul Lynx. Ricordatevi che lo avete letto qui per primo!

Se sentite che non c'è assolutamente una chanche di completare un livello perché avete fatto una cavolata, potete sempre premere il pulsante Genocidio. Con questo farete saltare la testa a tutti i Lemmings, uno dopo l'altro, con un coretto di "oh, no!" e una serie di "pop pop pop".. E' crudele massacrare un centinaio di indifesi omettini con la semplice pressione di un pulsante, ma è anche un sacco divertente! Prima di esplodere in un triliardo di pixel, i lemmings si girano verso di voi e si tengono la testa tra le mani. Che bello!

LA BELLA E L'OMBRA DELLA BESTIA

Che cos'è Beast? Se non lo sapete, leggete qui. Il vostro scopo in questo gioco Amiga del 1989 è di combattere, menare ed uccidere e guardare tanta grafica bella. Qualsiasi creatura incontrerete sarà invariabilmente ostile. Il contatto con queste può essere evitato con calci, pugni, laserate e così via. Niente di più, niente di meno.

DMA DESIGN

BEAST

Solo tre dei 100 e più livelli (140, per essere precisi) in Lemmings. Le creature entrano da una delle porte sospese in cima allo schermo.
Alcuni livelli hanno un'entrata sola, altri più di una. Dovrete essere svelti a bloccare possibili sentieri per la distruzione con Lemmings appositamente incaricati e dovrete crearne altri per arrivare in salvo. La maggior parte delle volte ad ogni modo è solo una questione di sacrificarne un po' per il bene degli altri.

LORDS OF DOOM
Qualcosa di orribile sta accadendo...
"IL PRIMO E' PADRONE DEL BUIO
DELLE LANDE ARIDE E OSCURE,
DOVE IL VENTO GEME DI FRONTE
A TAL DESOLATA VISTA."
"IL SECONDO E' PADRONE DEL BUIO
DEL REGNO DI OSIRIDE,
LE CUI ACQUE ACCRESCONO
LA POTENZA DI ISIDE."
"IL TERZO E' PADRONE DEL BUIO
DEI VICOLI E DEI SOTTOSCALA,
A MALAPENA RAGGIUNTO DAL FATUO
BAGLIORE DELLE CANDELE."
STARBYTE
AMIGA
ATARI ST
COMMODORE 64
SOFTEL
DISTRIBUZIONE
Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812
IBM
PC COMPATIBILI

SEGA CITYCITYCITY

LA MAC

Ci tengo anzitutto a specificare che la conso in Italia. L'importazione ufficiale è stata a intorno alle 100 sterline, un equivalente sperare in importazioni parallele, poco mal

Avete notato questa tendenza quasi morbosa della Sega verso il colore nero per le sue console? Una cosa comunque è sicura: confrontati, con il NES il Master System e, soprattutto, il Mega Drive hanno un aspetto molto gradevole. Il nero è ormai il simbolo della casa e anche il piccolo, nuovo nato, dalla Sega non sfugge alla regola, ma andiamo a vedere cosa sta sotto quella fredda plastica.

IL BRACCIO...

La prima impressione è positiva. La macchina ha un aspetto compatto, una via di mezzo tra Lynx e Game Boy, e solido, da' l'impressione di poterlo tirare tranquillamente sulla testa del vostro fratellino, utile no? Di fronte ci sono due piccole cavità a cui collegare una cinghia per portarlo a tracolla, mentre sul retro ce ne sono altre due in cui potete inserire dei piccoli supporti, l'ideale per guardare la TV.

Sì, perché anche per il mercato europeo è stato previsto l'adattatore televisivo, basta inserirlo nella porta come una qualsiasi cartuccia. Il prezzo dell'adattatore in Inghilterra supera di poco le 200.000 lire, niente male considerato che una normale TV portatile costa il doppio. Sulla console troviamo naturalmente anche i due pulsanti di fuoco, quello di start, un altoparlante e un utilissimo led che lampeggia quando le vostre batterie si stanno scaricando.

Il Game Gear digerisce ben sei batterie, le stesse del Lynx, ma due in più rispetto al Game Boy. Le alternative sono un accumulatore (battery pack), un adattatore per l'accendisigari della macchina o un adattatore AC da collegare alla più vicina presa di rete. La ragione di tutto questo consumo sta nello schermo LCD a colori da 3.2 pollici, retroilluminato in modo da poter giocare anche al buio (e sotto le coperte). La palette di 4.096 colori dovrebbe tenere occupati i programmatori per un pezzo e conservare tutti i colori del vostro programma TV preferito. Il sonoro a quattro canali esce da un altoparlantino in basso a sinistra e il suono è molto meno metallico di quanto ci si potrebbe aspettare.

A lato troviamo inoltre la presa per le cuffie, per l'adattatore AC e quella per collegare insieme due macchine, le cartucce si infilano sul retro ma stranamente non c'è alcun dispositivo che le tenga ferme una volta acceso il Gear (forse sarà meglio togliere la cartuccia prima di lanciarlo sulla testa del vostro fratellino NdT)

Le specifiche tecniche dell'ultimo portatile Sega sono impressionanti, sicuramente sufficienti a vendere quel milione di console che la Sega si ripromette di piazzare in Giappone entro la fine di quest'anno. L'unica cosa che possa fermare li Game Gear all'estero è il vantaggio di diversi mesi che Game Boy e Lynx hanno nelle vendite,

HARD GEAR

DIMENSIONI: 210 x 113 x 38
CPU: Z80A a 3.58 Mhz
RAM: 64K
RAM VIDEO: 128K
DIMENSIONI SCHERMO: 3.2 pollici
RISOLUZIONE: 480 x 146
COLORI: palette di 4096 colori (di cui un massimo di 32 su schermo contemporaneamente per i giochi)

CHINA NERA

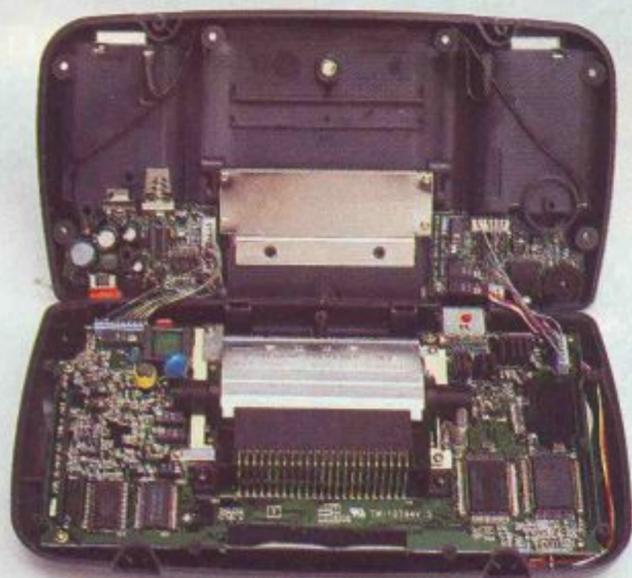
a differenza delle sue due sorelle, non è importata ufficialmente na annunciata solo in Inghilterra e il prezzo dovrebbe aggirarsi rca 200.000 lire. Per quanto ci riguarda non abbiamo che da sto che sono spesso molto più rapide e aggiornate col software.

potrebbero essere ormai penetrati troppo profondamente nel mercato prima del lancio del Gear, chi vivrà vedrà.

... E LA MENTE

Per adesso sono usciti in totale venti giochi. Al momento del lancio ufficiale inglese ne saranno disponibili dieci con prezzi oscillanti tra le 40.000 e le 60.000 lire, un bel match anche per le cartucce del Game Boy e del Lynx.

La lista completa comprende: Alex Kidd in Miracle World, Chase HQ, Columns, Csychic World, Cyberball, Devilish, Dragon Crystal, Guinenetic Connection, G-Loc (bellissimo, ve lo immaginate giocarci sulle montagne russe? NdT), Head Buster, Moonwalker, Mickey Mouse, Pengo, Pop Breaker, Shikinjou, Squeek, Super Golf, Super Monaco GP, Weddy Prop e Wonder Boy.

Di quelli su cui siamo riusciti a mettere le mani potete leggerne una veloce descrizione nel box qua sotto...

■ COLUMNS - E' praticamente l'equivalente di Mario sul Nintendo, continua a saltar fuori su tutte le possibili console Sega, le versioni per Master System e Mega Drive hanno già raccolto molti consensi e anche quella per Game Gear promette bene.

Lo scopo del gioco è allineare in colonne, righe o diagonali diversi pezzi di uguale colore, questi, proprio come in Tetris, spariranno lasciandovi un punteggio proporzionale alla lunghezza raggiunta e al numero di reazioni a catena provocate. Le Columns sono le colonne di pezzi che scendono verticalmente a pezzi di tre che potete ciclare e spostare secondo le vostre esigenze. Inutile dire che come tutti i giochi di questo genere cresce in velocità e frenesia fino a quando, fatalmente, lo schermo si riempirà di blocchi multicolori e di un Game Over.

Molto simpatica è la possibilità di collegare tra loro due console e giocare per battere il computer o uno contro l'altro, cercando di scaricare più pezzi possibili sullo schermo altrui. Un gioco molto semplice e simpatico che si adatta facilmente a qualsiasi tipo di macchina.

■ PENGO - Quando l'ho visto quasi non ci credevo e a tutt'oggi mi chiedo come mai la Sega abbia rispolverato questo vecchissimo coin-op, che aveva visto felici natali anche su computer diversi anni fa. Una risposta in effetti c'è, i protagonisti sono tondi, teneri e pelosi e quindi attualissimi, come il pinguino che sfruttando i blocchi di ghiaccio sparsi per lo schermo tenta di schiacciare le numerose bestiole che gli danno la caccia. Anche a distanza di parecchio tempo si dimostra ancora abbastanza divertente, sul piccolo schermo del Gear. E' estremamente semplice ed è il tipo di gioco che amate o odiate, buono comunque per passare un paio d'ore.

■ SUPER MONACO GP - Ecco un'altro classico della Sega che potete ormai trovare per qualunque macchina (tranne forse quelle con la scritta Nintendo davanti). Il gioco ha tutte le opzioni dell'originale per Master System e comprende le variazioni della configurazione della macchina con la scelta delle gomme, del tipo di cambio, del motore etc. Ci sono anche tutte le piste con il loro fondale. Super Monaco Gp si adatta molto bene al piccolo schermo del Gear e si appresta a diventare il riferimento per i giochi di corse su questa console.

■ WONDER BOY - Anche questo è un classico non più giovanissimo che ha lasciato sulla sua scia una quantità di cloni, questo comunque è l'unico e originale. Il nostro eroe procede a piedi o in skateboard (con tanto di casco in testa, luci accese, anche di giorno, e prudenza, sempre NdT) in diversi scenari pieni di mostri tondeggianti con il solito schema picchia e raccogli che si è sempre dimostrato molto accattivante. I bonus da raccogliere sono molti e vanno dal già citato skateboard all'ascia da lanciare ai nemici, come molti sono i livelli segreti da scoprire, senza contare l'enorme numero di quelli già presenti. Ho come l'impressione che ordinerete al più presto quell'accumulatore di cui parlavamo prima...

NINTENDO NEWS

Dalle profondità di una montagna di lettere giunge un grido straziante, è MacKenzie che chiama:

HELP ME, HELP ME, HELP MEN

E sulle note di uno dei grandi successi storici dei Dik Dik passiamo a dare conforto alle centinaia di Nintendomaniaci che, dopo aver maledetto il loro joypad per gli scarsi successi sono alla disperata ricerca di qualche scorciatoia per blastare quello schifoso mostro di fine livello.
Prima però qualche piccola info su alcune questioni che stavano a cuore a qualche lettore: ci è stato chiesto dove si possa trovare il Light Boy, che permette di giocare il Game Boy anche al buio, e della tracolla Case Boy. Per tutte le informazioni e i nuovi arrivi Nintendo rivolgetevi tranquillamente ad uno dei numerosi indirizzi riportati sulle pagine di questa rivista, è il metodo più rapido e economico. Ma se si tratta di qualcosa che in Italia non è ancora stato importato e, oltre al pianoforte, anche il giapponese non è il vostro forte ecco un paio d'indirizzi d'oltremanica a cui rivolgere i vostri gemiti di sofferente astinenza: Medlantic Hi Tec, 10 Church Street, Market Bosworth, Warwickshire. Tel (0455) 291865. Oppure la Console Concepts, The Village, Newcastle-under-Lyme ST5 1QB. Tel (0782) 712759.
Per quanto riguarda il Game Boy a colori, potete continuare a sognare. A parte il fatto che tutti i giochi sono fino ad ora stati sviluppati per schermi monocromatici sarebbe un'assurdità lanciare un nuovo Game Boy quando il vecchio non ha ancora raggiunto la metà delle sue reali potenzialità, un po' come le voci su un ipotetico Megadrive II.
Ci è anche stato chiesto riguardo a problemi di compatibilità per gli ultimi arrivati della famiglia Nintendo, Game Boy e Super Famicom. Per il primo è compatibile qualunque cartuccia di qualsiasi origine, del resto compatto com'è sarebbe stato un problema modificarne la forma per evitare l'utilizzo di cartucce estere in una console per sua natura così girellona. Non ci sono problemi neanche per il SF, infatti essendo per ora venduto ufficialmente solo in Giappone ne esiste solo una versione giapponese. State comunque attenti perché cartucce nipponiche hanno spesso testo giapponese e, come si dice: Tetsuwan Atom jungle taitei Ribon no Kishi fushigina melmo (quant'è vero, quant'è vero... NdMA).

LOOPZ

MINDSCAPE

Dalla sua prima comparsa sui monitor Amiga questo piccolo rompicapo ha fatto passare notti insonni a numerosissimi giocatori che si ritrovavano la mattina con gli arti intrecciati nelle forme più strane.
Mi ha sempre stupito come una piccola compagnia come l'Audiogenic, con licenze abbastanza ridicole come Hemlyn Hughes, riesca a tirarvi fuori uno dei giochi più coinvolgenti della storia. Lo stesso è accaduto con Anco e Kick Off - che vedrò presto la luce anche su console (pregate per una versione Nintendo) - anche se copiando lo stesso gioco due volte si sono dimostrati abbastanza ripetitivi e noiosi. Tornando a Loopz, la noia è qualcosa di cui proprio non avrete da preoccuparvi. Con un'ottimo equilibrio tra strategia e azione arcade, è il tipo di gioco che

Il futuro prossimo sul NES...

• Gremlins 2

Proprio come nel film, guidate Gizmo attraverso la Clamp Tower, evitando gremlins mutati e perigli di ogni genere nel tentativo di raggiungere la fine dei cinque livelli. Stupende le animazioni durante il gioco e molto numerose le schermate d'intermezzo.

• Rescue

Ricordate quel vecchio giochino della Infogrames in cui, al comando di truppe speciali davate l'assalto a un'ambasciata nel tentativo di liberarne gli ostaggi? Si chiamava Hostage, mentre sul vostro NES si chiamerò Rescue, ma il divertimento sarà sicuramente lo stesso.

• Bad Dudes

Questo gioco è a spasso tra computer e console di diverse marche ormai da eoni. Ve lo ricorderete probabilmente per computer come Dragon Ninja. La cosa divertente è che anche se il gioco è lo stesso questa volta i Dragon Ninja sono i vostri nemici e indovinate chi fa la parte dei cattivoni (Bad Dudes=cattivi)?

• Ghostbusters II

La ricchezza grafica di tutte le versioni per computer aveva lasciato un po' in disparte quella giocabilità necessaria alla durata. Non preoccupatevi, comunque, la versione per NES è stata riveduta e corretta con uno stile di gioco differente e maggiore giocabilità.

• Nintendo World Cup

Se c'è un gioco di cui è facile prevedere il successo questo è Nintendo World Cup. L'animazione in stile da cartone animato di questo cacio è divertentissima. Un futuro classico del calcio.

E I TRUCCHI?

NEMESIS
Game Boy

Di nuovo alla ribalta l'indimenticabile Papà dell'armamento progressivo. Il trucco della pausa, su, su, giù, giù, sinistra, destra, sinistra, destra, b, a, b, a dovreste conoscerlo tutti. Non tutti sanno però che circa a metà del secondo livello, sparando al nemico quadrato, alla torre rivolta verso il basso, mettendosi sotto di questa e spingendo verso l'alto ci si ritrova in un livello-bonus che, oltre ad abbondare di power-up, bonus e vite extra, vi catapulta alla fine del livello. Questo Simon Pick nei 64K del C64 non ce lo poteva proprio far stare!

BUBBLE BOBBLE
NES

Non è possibile, penso di essere l'unica persona nell'universo che non è mai riuscita a finire Bubble Bobble per C64. Posso ben capire la frustrazione di chi si trova con le stesse difficoltà sul suo NES e ecco un piccolo aiuto. Giocando in due, se uno dei due giocatori perde tutte le vite può premere la pausa e poi select per una vita in più. Funziona solo se l'altro giocatore ha più di una vita al suo attivo. Sapevate inoltre che c'è un Super Bubble Bobble nascosto nella vostra cartuccia? Scrivete BBAJI come password per arrivarci. Digitando invece DDFFI potrete usufruire di uno schermo di opzioni con tanto di selezione del livello tramite i pulsanti A e B.

FINAL FIGHT
Super Famicom

Abbastanza semplice e scontato ma comunque il primo cheat in assoluto giuntoci per il SF. Nella schermata dei titoli premete a sinistra e start per andare allo schermo delle opzioni.

TENNIS
Game Boy

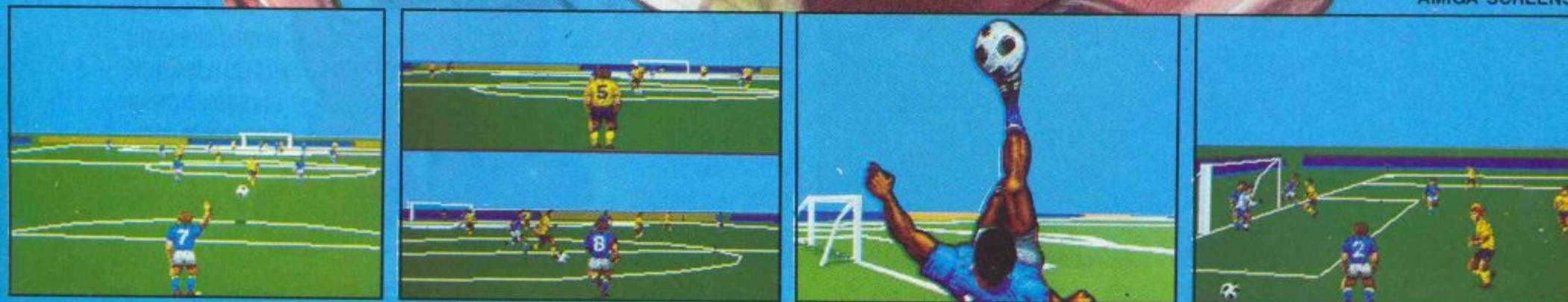
Figurarsi se non c'era qualche trucco anche per il piccolo tennis del Boy. Questo in particolare è abbastanza curioso. Quando servite premete A o B per lanciare come al solito, ma invece di colpirla aspettate che sia troppo in alto e premete A o B. Mancherete la palla ma potrete muovere il giocatore, posizionatelo sotto la palla e lasciate che gli cada sulla testa: farete il punto senza colpo ferire. Stupido, no?

SUPER MARIOLAND
Game Boy

A colori o in bianco e nero, piccolo o grande i platform di Mario sono sempre incredibilmente accattivanti, e SM è sicuramente uno dei più grossi successi del Game Boy. Per chi non avesse ancora scoperto tutte le stanze segrete:

1-1: tubi 3 e 6
1-3: tubo 9
2-1: primo e ultimo tubo
2-2: primo e ultimo tubo
3-1: primo e ultimo tubo
3-2: tubo 7
3-3: tubo 4
4-1: tubi 1 e 34 (prima delle armi)
4-2: tubi 2 e 12 (usate l'arma per prendere le gemme)

potrete riprendere tra qualche mese con lo stesso divertimento.

L'idea di gioco richiama vagamente quella di Pipe Mania, avete cioè a disposizione diversi pezzi dalla forma particolarmente strana da combinare assieme formare dei circoli, ma le similarità finiscono qui. Ogni volta che completate un cerchio ricevete un punteggio proporzionale alla complessità della figura tracciata che viene rimossa dall'area di gioco, l'obbiettivo è molto semplice: fare più punti possibile Il gioco è una conversione diretta dell'originale su computer (con tanto di opzione per due giocatori) e ne conserva tutta la velocità e frenesia di gioco. La grafica è forse perfino migliorata, con tutta una serie di variegati fondali. Il gioco è stato programmato in Inghilterra dalla Mindscape ed è per ora disponibile solo negli Stati Uniti, ma non dovrebbe tardare molto ad arrivare qui da noi, in un modo o nell'altro.

Sembra incredibile, ma senza che nemmeno me ne accorgessi sono già trascorsi trenta giorni da quando mi sono occupato della mia prima posta, trenta giorni durante i quali ci sono pervenute altre tonnellate di lettere da tutta Italia in attesa di una risposta, ma soprattutto trenta giorni in cui ho ripensato più di una volta a come avevo adempiuto al mio prode incarico il mese scorso. Fino ad ora infatti, in considerazione del proverbiale sistema postale italiano e di un necessario tempo di "maturazione", non ho ancora avuto modo di leggere le vostre impressioni sugli argomenti che è stata mia intenzione voler trattare, non credo comunque che dovrò attendere ancora a lungo prima di potermene rendere conto, anche non vi immaginate nemmeno quanto questo sia frustrante... Nel frattempo dopo essermi permesso di tralasciarlo sul numero scorso mi sembra ormai inevitabile riprendere un problema d'importanza capitale come sembra essere quello delle console...

CONSOLE: IL PUNTO DELLA SITUAZIONE

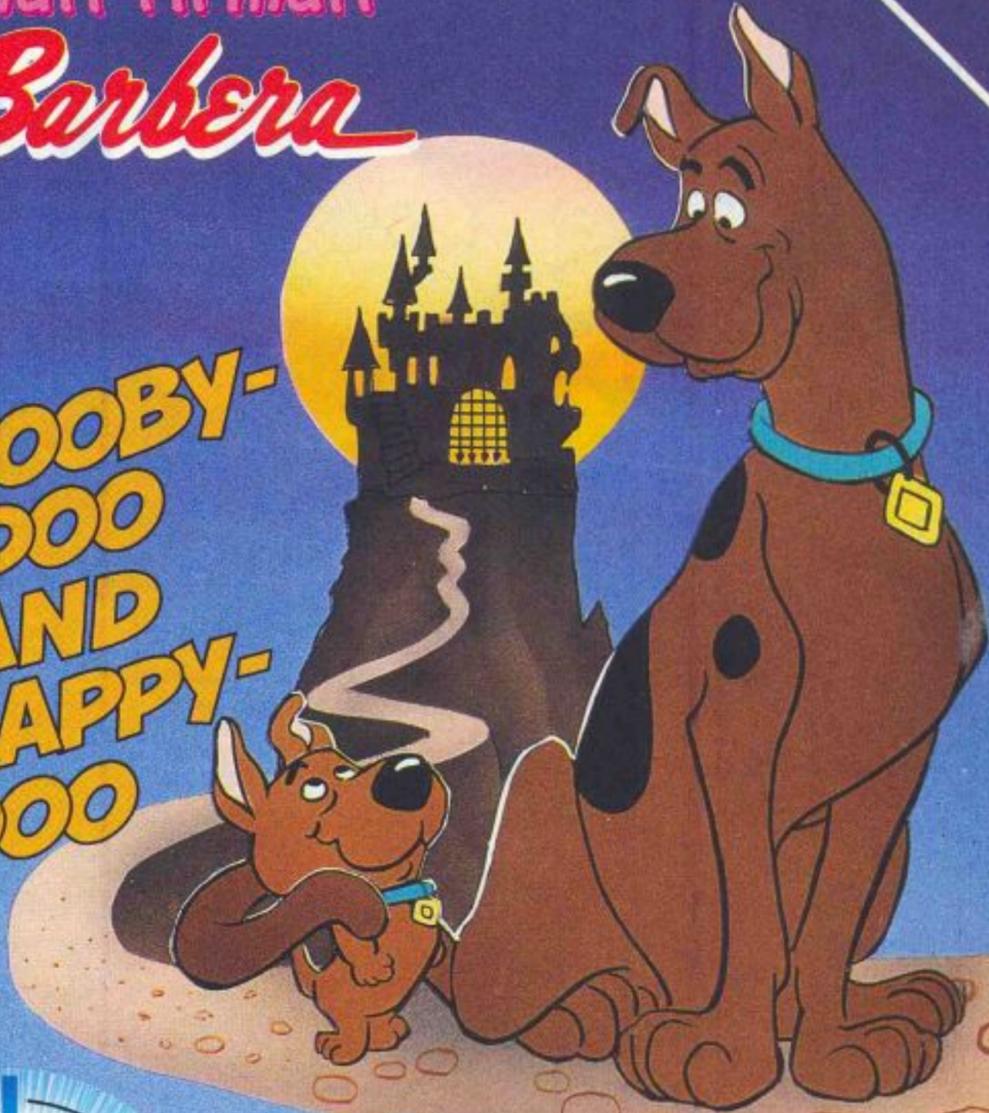
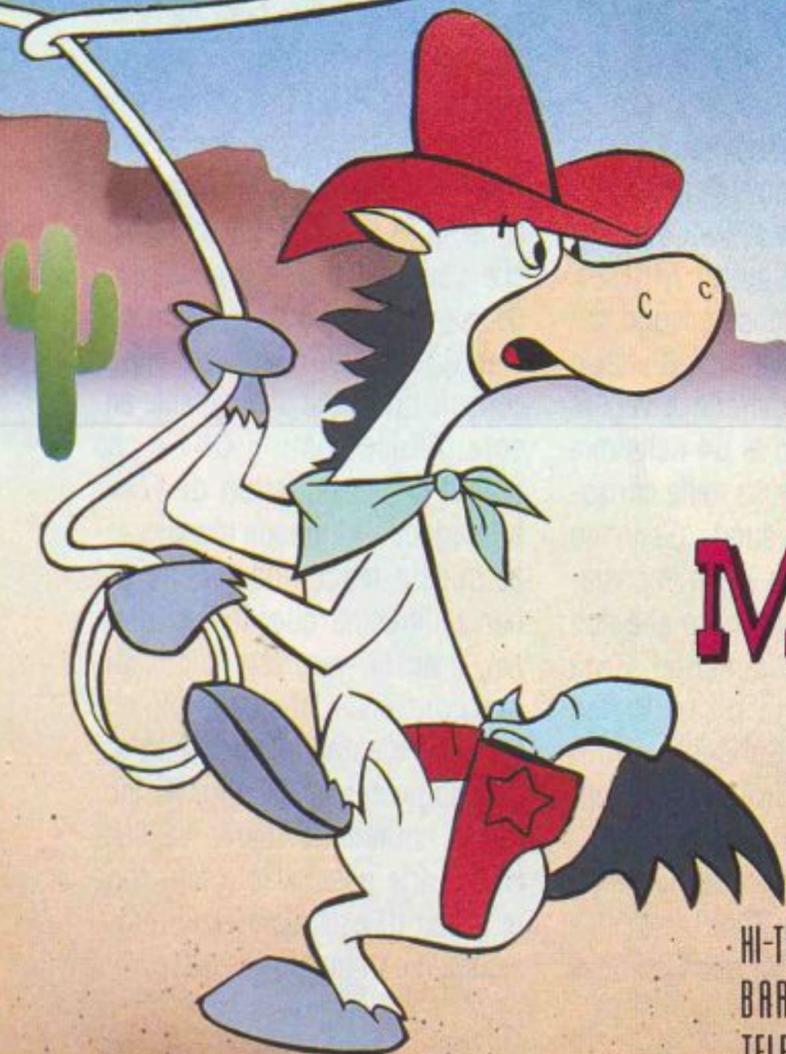
Come già annunciatovi il mese scorso non ho potuto rispondere alle lettere, molte, pervenute in redazione il mese scorso riguardanti questo discussissimo problema. Le ho comunque volute riproporre adesso sia per non far torto a nessuno sia per sottolineare adeguatamente come la situazione si stia decisamente evolvendo in un modo che scoprirete leggendo. Iniziamo quindi con alcune posizioni decisamente intransigenti.

"Non vogliamo e non tolleriamo assolutamente le recensioni di console su questo sacro giornale... Succhiano parte delle pagine... Cosa vi è saltato in mente poi di recensire un gioco per Megadrive" (Diego Bellavita e Colombelli Fabio). "Noi ragazzi acquistiamo la rivista perché è l'unica in Italia che tratta solo gli 8-bit in questi 49 numeri ci siamo abituati così e ora non possiamo sopportare l'entrata (senza previsto biglietto d'uscita) di questi nuovi affari..." (Manuele Mazzoli e la 2C del Leonardo da Vinci) "Siamo due ragazzi affezionati lettori della vostra rivista... Non riusciamo a capire come un giornale nato e creato per il 64 possa occuparsi anche delle console ..." (Christian & Claudio). "Per prima cosa quella malefica scritta "console" sotto il titolo, poi sul numero 52 ci sono solo nove miseri giochi per 64 e 6 per le console... Il suo fratellino minore, il C64GS, è il suo assassino" (Giacomo Morri). "Vi seguo dal numero 7 e tutto sommato sono sempre stato soddisfatto dell'impostazione della vostra rivista, adesso invece sono costretto a scrivervi perché le cose mi sembra che stiano precipitando, ho in mano il numero 52: vi sono 9 recensioni per il Commodore contro le 6 per PC Engine..." (Gabriele Greco). "Cerchiamo di fare un critica costruttiva: nel numero 52 c'erano solo... Ritengo che poiché il 90% dei lettori possegga il C64, questo dovrebbe avere un ruolo preminente, 9 giochi non sono sufficienti... Datevi una regolata..." (HKM). "Tutto andava bene fino a quando non sono comparse le stramaledettissime console, sul numero 52..." (Savino Arbore). "Per colpa delle console leggo solo la metà della rivista..." (Raffaele Grossi). "Sono costretto a vedere lo spazio dedicato al 64 nella mia rivista ridotto a causa delle console" (Marcello Candura). "Secondo me la vostra rivista è ben impostata, ma ci sono certe cose che non ho digerito... Le console!... Ma non sapete quanti bit ha il Neo Geo?..." (Simone Gabrieli).

C'eran poi degli altri che proponevano almeno delle soluzioni.

"Siano recensiti i giochi per le console a 8-bit su ZZAP! E quelli a 16-bit su TGM" (e il Neo Geo dove lo mettiamo? Gli facciamo la rivista? NdMA) (Giorgio Foglia & Iommi Ludovico, e tutti gli altri...) "Sono un ragazzo di 18 anni e non vedo di buon occhio le console... Inizialmente dedicavate loro uno spazio non molto esteso, che avete però ampliato a danno dei computer... Una dolorosa, ma efficace scissione... Creare un giornale per sole console" (Giovanni Franzoni). Ed altri ancora che andavano controcorrente.

"Sono in procinto di comprare il Megadrive... Con questo non voglio dire che il C64 verrà relegato in una polverosa soffitta, anzi il suo rapporto di convivenza sarà quantomai necessario... Le console esistono e non si possono trascurare..." (Alessandro Tirico). "Le console sono sempre stata una realtà del mondo videoludico; una rivista del settore aggiornata non può trascurarle, specialmente in questo momento... Siamo nuovamente investiti dalla moda e dai cicli cosmici..." (Michele Maggio).

Fermiamoci dunque qui per quanto riguarda il mese scorso e vediamo di trarne alcune considerazioni prima di evidenziare un deciso cambio di rotta con la nuova posta. Riprendendo i contenuti delle vostre missive si potrebbe cominciare con il dire che se è vero che il Commodore l'ha fatta per anni da padrone monopolizzando il mercato ad 8-bit (mi scuseranno gli spectrumisti...) e' anche vero che adesso ci sono in giro delle console in grado di garantire, anche a parità di bit, delle prestazioni decisamente superiori, questo che è un dato di fatto. Se è vero che le console non sono sicuramente ancora diffuse come il C64 e che quindi gli stessi lettori di ZZAP! posseggono in grande maggioranza questa macchina (anche per non indifferenti questioni di prezzo), è anche vero che le console sono ormai un fenomeno più che rilevante e come tale non può essere logicamente taciuto. Al momento comunque stiamo vagliando le varie possibilità e non sono in grado di escludere alcun provvedimento in merito (credeteci!); vi

posso solo dire per esempio che per quanto riguarda il Neo Geo lo ritenevamo "utile" dal punto di vista informativo (non ci sono state neppure più recensioni fino a questo numero), questo perché la rivista non c'è solo per far comperare, ma prima di tutto anche per far sapere dell'esistenza (rispondo anche a Emilio De Filippo dicendogli che -sigh!- non abbiamo tale console in redazione, e non solo quella, ci è stata solo prestata per brevissimo tempo e io ad esempio non l'ho mai nemmeno vista), tutto sommato questo mi sembra il ruolo preminente dell'informazione... Direi che in linea di massima le proteste si possono quindi considerare come la reazione più naturale per un'improvvisa ingerenza all'interno di una sfera d'affetti personali (per dirla da psicologo), il tutto culminato con il fatidico e contestatissimo numero 52 e il suo rapporto anomalo fra le recensioni del Commodore e quelle per console; vi dovreste rendere anche conto che fino a questo momento queste ultime (Neo Geo compreso) hanno svolto anche, sottolineo anche, la funzione di "tappabuchi" quando il materiale per le altre macchine scarseggiava (fate recensioni più brevi, così avete più spazio... Per la pubblicità?), mi sembra evidente come i numeri seguenti abbiano dimostrato che lo spazio dedicato al Commodore era e vuole essere comunque quello predominante, relegando senza alcun dubbio le console ad un ruolo marginale; a questo punto possiamo però riprendere con altre missive che ci sono nel frattempo pervenute a dimostrazione del fatto che a molte constatazione in merito ci siete già arrivati da soli.

"Giusto ieri andavo poco fiducioso a vedere se era uscito lo ZZAP, dico poco fiducioso perché ero sicuro di trovare solo pochi giochi ormai per il Commodore... Mi accingo a leggere l'editoriale e poi guardo in basso l'elenco dei giochi... Siamo tornati ai vecchi tempi, C64 rules! Console sì, ma con moderazione! Siete tornati i miei favoriti..." (Giorgio Verra). "Vorrei dirvi che considerando la crescente espansione del mercato delle console in Italia... dovreste continuare ad occuparvene..." (John Musashi). "Non è intelligente tralasciare un universo così pieno di novità e di colpi di scena che può garantirci un divertimento superiore..." (Francesco De Santis). "Io credo che ZZAP! sia basato su una fascia primeggiante di commodoriani, i quali prima dell'avvento delle console avevano una rivista che gli soddisfaceva totalmente, mentre successivamente... Forse stanno facendo un po' gli egoisti..." (Willy Sacchi). "Il sessantaquattro è fuori da molto tempo, e non è ancora morto, ma se mai dovesse accadere con una produzione in continuo declino che cosa farete, una rivista di dieci pagine?" (Mario di Maso). "Console su ZZAP!, teniamo anche loro purché non soffochino gli altri computer; anche perché ho provato altre riviste e voi siete gli unici a non risolvere il discorso 8-bit dicendo solo che al limite esiste anche quella versione (o sbattendo una manciata di titoli in una pagina confusa, ndR)" (Tony Pizzo). "Chi possiede una console vuole avere un po' di spazio sulla rivista più belle di videogiochi (Pietro Ruggeri). "Sono favorevole alle console, anche perché i numeri 53 e 54 sono bellissimi con un sacco di giochi per il Commodore... (Effettivamente 64%+38% non ha molto senso, ma il buon Carlo è fatto così, bisogna saper prendere le persone con i suoi pregi e i suoi difetti. Avete mai provato a dargli un appuntamento per incontrarvi da qualche parte? Recatevi pure con un paio d'ore di ritardo, lui si starà ancora vestendo!!! NdR)" (Federico Badalassi). "Non siamo in dieci a possedere il NES! Sono convintissimo che le console si diffonderanno sempre più..." (Fabio Maffei). "Allora quando vidi per la prima volta le console su ZZAP! mi decisi a scrivere quel "NO!" alto 5 cm, adesso invece sono molto più moderato nel mio giudizio, finché non sono troppo "ingombranti" e si limitano a poche pagine che ben vengano!" (Giorgio Guerra). "In fondo ZZAP! è nata come una rivista per videogiochi e le console servono per giocare..." (Al, Matteo Mian e Marco Toma). "Eliminate le macchine più vecchie e ormai tramontate per fare posto ad altre più attuali..." (Gian Paolo Fadini).

Un netto cambio di tendenza mi sembra evidente e vi assicuro che non è stato assolutamente "pilotato", per correttezza mi sembra infatti giusto citare anche questa volta i contrari.

"Però il problema è un altro, e io me ne faccio latore con tutte le responsabilità che seguono (la solitudine non è invocazione, ma è quello spazio metafisico-ontologico per cui Io sono IO)... I tempi cambiano, però a differenza dei forni a microonde le console non mi piacciono..." (Dan '73, Don't take offence at my Innuendo... Grandi! NdR). "Non voglio le console su ZZAP!" (Guazzo Stefano). "Non siamo mica in Giappone, cosa ci fanno tutte quelle console..." (Gerry Tartaglia) (okay, Gerry, hai vinto il Trofeo per l'Affermazione Più Scema Dell'Anno — non siamo mica in Germania, in Inghilterra o in America, cosa ci fanno tutti i computer progettati in Inghilterra e America e costruiti in Germania sparsi per tutte le case e gli uffici Italiani? Potrei andare avanti citando automobili, ristoranti esotici e così via... NdMA). "Sessantaquattristi uniamoci per scacciare le console da ZZAP!" (Piero di Torino).

A questo punto mi sembra proprio di essere stato abbastanza esauriente con tutti (la scrivania è ormai interamente ricoperta di lettere), e così in conclusione mi sembra giusto cercare di spremere il succo del lungo dibattito. 1) Noi come voi ci siamo trovati decisamente spiazzati dall'avvento così prepotente di questa nuova forma di videodivertimento casalingo. 2) Effettivamente, nonostante continuino (e continueranno) ad essere pubblicati dei buoni giochi per gli otto bit, bisogna realisticamente riconoscere d'essere ormai nel ramo decrescente della parabola per questi epici computer. 3) Trovare l'assetto migliore per le due riviste e tutt'altro che semplice e comunque provocherà delle controversie fra voi lettori. 4) Mi auguro che apprezzerete almeno la disponibilità con la quale affrontiamo insieme un discorso così importante tenendo in considerazione tutte le vostre impressioni (che ci crediate o no). 5) Noi lavoriamo sempre per voi e quindi sarà il nostro impegno primario cercare di soddisfarvi, stiamo cercando di fare il nostro meglio...

LETTORI IN GONNELLA (Svelato il mistero)

"Caro ZZAP!, vi scrivo per porre l'accento su un problema che secondo me non viene (scusate mi è caduto un po' di profumo!) (i caratteri sono sbiaditi, ndR) adeguatamente trattato, quello dei videogiochi violenti. Ebbene premetto che che a me piace moltissimo giocare con il mio caro Commodore 64, ma non con i giochi di mio fratello; lui infatti adora giochi tipo Narc (che stragi immonde!), Project Firestart (ma quanto sangue!), Golden Axe (addirittura l'avvesario va colpito con una scure!), Commando... Io vi chiedo: secondo voi che siete esperti possono mai essere educativi questi giuochi? Non è meglio forse cimentarsi con Terry's Big Adventure (anche se anche qui, ahimè, bisogna eliminare fisicamente qualche avversario), Tetris (perfetto!), Simulgolf (rilassante), Crazy Cars (divertentissimo!) (blaaaaaaaaaaaaaargh! NdMA)... Io sinceramente non riesco a capire come si possa ammettere la vendita di giocacci diseducativi e soprattutto come si possa recensirli con tanto entusiasmo, attribuendo loro medaglie d'oro... (Come avete con quell'orrore di Barbarian II, adorato da quel rude di mio fratello). Spero che pubblicherete la mia missiva per sapere il vostro e il parere di tutti i letto-

...E' TORNATO ED E' IN CITTA' PER UCCIDERE

DISPONIBILE PER:

AMIGA, ATARI ST, COMMODORE 64/128, SPECTRUM, AMSTRAD CPC, IBM PC & COMPATIBILI

ri... (Fiorellini e via dicendo, ndR)

Jimmy Tenda

Prima di partire Carlo mi aveva avvisato di diffidare sempre dei lettori che si travestivano da lettrici sicuri di essere così pubblicati, la calligrafia può essere un buon veicolo d'indagine mi venne detto (ad esempio Marty "Ebbene sì, anche le ragazze leggono ZZAP!" mi sembra affidabile, già che ci siamo vi invito a mandarci anche le foto, e magari il numero di telef... Nulla!), il caso però di un lettore travestito (senza offesa) non era stato assolutamente previsto e quindi mi prende un po' alla sprovvista. Sinceramente credo che la cosa migliore sia farsi una bella risata (e presumo, o almeno me lo auguro, che questo sia stato l'intento della missiva), anche perché eliminare del tutto la violenza dai videogiochi sarebbe come giocare a calcio senza il pallone, non siete d'accordo?

LETTERE RUSTICANE

Sta diventando ormai una mania (che mi auguro proprio non degeneri troppo) riempire le vostre buste con materiali "particolari". Anzi a dire il vero è quasi sempre Il Tedesco a farlo, in una lettera ad esempio allega un sasso, un fiore ormai rinsecchito e una manciata di Tic Tac (che non mi sono azzardato ad assaggiare, per quanto riguarda le risposte telefoniche ricordate sempre che bene o male si tratta di un ufficio e non potete sapere cosa sta avvenendo dall'altra parte... Ehm, niente allusioni). Il Pappagallo ci invia un pastello a cera rosa, uno scudetto della Sampdoria (no comment!), una foto di De Michelis pensieroso e un ritaglio di giornale. Ancora il tedesco spedisce una golia per MA (per via dell'alito), qualche graffetta per chiudergli a volte la bocca (impossibile) e un paio di figurine. Sempre da lui arrivano un catalogo del Subbuteo, un fiammifero per dargli fuoco e un francobollo per tappargli la bocca (visto che le graffette hanno fallito) al solito MA (il fiammifero l'ha utilizzato per farmi smettere di scrivere, non mandare più cose simili, per carità! NdR) e una cospicua somma (di due cifre) per essere pubblicato. Per finire in un'altra lettera ho trovato un cotton fiock, un stuzzicadente di plastica, un augurio di Buon Natale e un altro Dizionario dei Misteri . A questo punto mi viene il dubbio che sia stato ancora lui a mandarne un'altra piena di caffè inzaccherandomi tutta la stanza, ma non ne sono sicuro (l'ho gettata nella caffettiera così com'era... Un po' forte).

POSTA SYNTHETICA

Cominciamo con un caloroso saluto a Marco Avoletta, d'altronde con un nome così non si poteva certo farne a meno; fra le altre cose ci segnali un'episodio di cui eravamo già a conoscenza e che comunque ci è già stato segnalato da altri lettori (Alberto Scaroni, The Demon), è vero, effettivamente anche i giochi su cartuccia si possono piratare. Sottolineando come in tal modo si perdano tutti i benefici che la cartuccia garantisce con dei caricamenti fulminei, preferisco per il momento non aggiungere altro, sebbene da alcune indiscrezioni sembra probabile che lo stesso Ninja III venga pubblicato anche su disco, la cosa non è sicura, forse le cartucce e soprattutto i loro prezzi non hanno avuto nel loro complesso l'esito sperato, vedremo come andrà a finire...
Già che siamo in argomento ricordo anche l'appello di Dudi on tour che visto l'elevato prezzo delle cartucce ci chiede un piccolo prestito per poter comperare per l'appunto l'ultimo episodio di The Last Ninja, la risposta senza troppi giri di parole è fin troppo scontata: rivolgiti al Genovese con parenti in Scozia che sarà lietissimo d'aiutarti; o al limite si può provare con quella buon'anima di Max che fra l'altro ti ringrazia per i complimenti alla recensione di Super Monaco Gp (anche St Dragon è sua), ti avviso però che fra incidenti vari e videoregistratori di cui forse un giorno vi vorrà parlare è sempre rigorosamente al verde, io comunque ci provo...
Barzaghi Matteo fa molti complimenti e un sacco di domande a MA... Provo a rispondere io per lui perché in questo periodo è MOLTO occupato, intervieni pure quando vuoi comunque. Quanto pesa MA? Dipende da quanto pensa in quel momento, lo sapete che è tutto cervello!. Ti piace il Pc Engine Gt? (Si NdMA) Passiamo alla prossima. Mi mandi una foto formato gigante? Vuoi dire a grandezza naturale... Quanti brufoli hai sul viso (Lo vuole sapere una mia timida amica sedicenne...)? Ma non sai che prima di chiamarsi MA si chiamava MABIVM, mai avuto brufoli in vita mia! Ti piacciono i sofficini? (Sei malato di mente? Ad ogni modo, si NdMA) Sei cristiano? Qui non posso pronunciarmi (no, non sono Cristiano, sono Marco, eppure mi sembrava chiaro... NdMA).
Alessandro pezzoli ci manda invece dei trucchi che sicuramente anche i BBros ignoravano. Nel gioco Hercules (15%) se digitate "Lourdes" questo diverrà stupendo con un'incredibile scrolling parallattico. In Turrican II quando compare lo schermo dei titoli succhiatevi una Fruit Joy (senza masticarla, ndVideomaniaco) e premete contemporaneamente i tasti: q, w, e, r, t, y, u, i, o, p, z, x, v, b, n, m, se ci riuscite non otterrete assolutamente nulla (a parte uno stiramento multiplo ali legamenti delle dita), ma vi sentirete immensamente gratificati. E per concludere un trucco anche per Super Mario Bros per il Nes: resettate e inserite le seguenti poche, poco 6124101 (numero di una famigerata... casalinga inglese, quali saranno gli effetti su Mario?) e quindi sys 2064, se funzionano siete dei veri maghi.
L'ormai affezionato Igor Shuriken Saviola se la prende con i giochi sprovvisti di una decente sequenza finale e che quindi ti lasciano con un terribile amaro in bocca dopo tutta la fatica che avete fatto per finirlo, hai perfettamente ragione, ma quel che è peggio è che volte capita lo stesso anche con alcune ragazze...
Federico Muckermann propone una frenetica "dodici ore" quasi ininterrotte di assidua attività videodipendente, al vincitore invio personalmente una camicia di forza...
Un saluto a Paolo Di Gaetano per il logo (fra le altre cose sono stato parecchi anni fa a Castagneto Carducci e ne ho un ottimo ricordo) e a Sim per la cartolina da Taormina. "Eh, eh, chi non salta è un ternano eh, eh, chi non salta è aretino eh, eh... Forza magico Grifo!", un saluto anche Fabio di Perugia che mi ha fatto ghignare.
Chiudo come su TGM con un paio di citazioni meritevoli che ci ha inviato Piero '74. "La fortuna è cieca, ma la sfiga ci vede benissimo!". "Le opinioni sono come le palle, ognuno ha le sue" (Clint Eastwood). "Anche l'amicizia più sincera doi questo mondo è solcata dalla vene del bisogno" (Mitty '91). "Esperienza è il nome che ciascuno dà ai propri errori" (Oscar Wilde). "Copiare la Smemoranda è sempre utile" (M.A.)

SPACE OVER

Lo spazio è esaurito, con quest'ultima pagina siete ormai arrivati anche questa volta alla fine della rivista, domani è un altro giorno e il mese prossimo ci si rivede come sempre in edicola...

RICKI

ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA
TELEFONARE (051) 344758
GRANDE EMPORIO
STERLINO
VIA MURRI 73-75 - BOLOGNA - tel. 051/6236650
VIA LOMBARDI 43 - BOLOGNA - tel. 051/361871
HARDWARE E SOFTWARE
AMIGA
CBM 64
ATARI ST
PC COMPATIBILI
AMSTRAD
CPC
NOVITA' IN ANTEPRIMA
GIOCATTOLI
BILIARDI
SLOT MACHINE
VIDEOGAMES
SEGA
MASTERSYSTEM
NINTENDO
MEGAVIDEOGAMES
ATARI 2600
CARTRIDGE E PERIFERICHE
NOLEGGIO COSTUMI
CARNEVALE X ADULTI
GADGETS
RADIOCOMANDI
TAMYA - NIKKO - TAIYO
NEW — NEW — NEW — NEW — NEW
ATARI LINX
NINTENDO GAME BOY
SEGA MEGADRIVE
MINIGIOCHI
GIOCHI DI SOCIETA'
PER ADULTI
MODELLISMO
SUBBUTEO
CARTOLERIA
SCACCHIERE ELETTRONICHE
MEPHYSTO
CHALLENGER
KASPAROV
BACKGAMMON e BRIDGE MASTER
SKATEBOARD VISION
WAR GAMES-FANTASY GAMES
AVALON HILL
GAMES WORKSHOP
DUNGEONS & DRAGONS
GRENADIER
CITADEL
MINIATURE IN LEGA DI PIOMBO
VIDEOGIOCHI TASCABILI - TIGER - NINTENDO - CASIO

Skull & Crossbones™
SKULL & CROSSBONES
Armati di tutto il tuo coraggio
e combatti contro pirati, scheletri
ed addirittura guerrieri ninja
in 8 fantastici livelli
di azione frenetica!
Una conversione coin-op da non perdere!
Disponibile per C64 c./d. ed AMIGA.
LEADER
DISTRIBUZIONE
TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions
DOMARK